64 AMIGA PC * PLUS-4

CoV

Commodore Világ #27
IV. évfolyam
1992/6. szám
Ára 74,— Ft



Indiana Jones 4.



Treasures of the Savage Frontier


COMPUTERBOOKS


PC-s
játékok
SIERRA KALANDOK
CIVILIZATION
SIM ANT & EARTH
SPELCASTING 101/201
WING COMMANDER 2
COMPUTERBOOKS

CoV 27

Commodore Világ
IV.évfolyam, 1992/6.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Guardian Dragon demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Török Tibor
Werner Zsolt
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben:
ACOMP Kft., Bp., XIV.Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII.Dunyov u.5.
C= Márkabolt, Bp., IX. Telepy u.29.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZÁMALK), Bp. XI.Szakasits A.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Nagykőrösi u.9.
SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u.4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
SZÜV Computer-M, Microage Szaküzlet, Szombathely, Szt.Márton u.31.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.
Új terjesztők jelentkezését is várjuk!
Fenti szaküzletekben igény szerint a SpV. CoV régebbi számai is kaphatók.

ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma az október 19-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Közkívánatra: Rick Dangerous 2. *(64, Amiga, PC)* 2
News *(64, Amiga, PC)* 3
Indiana Jones 4 — The Fate of Atlantis *(64, Amiga, PC)* 6
Treasures of the Savage Frontier *(64, Amiga, PC)* 12
Tökös Mákos 23
Big Game Fishing *(Amiga)*
Snoopy & the Peanuts *(64, Amiga)*
Tai Pan *(64)* 24
Games Center *(64, Amiga, PC)* 26
Elsősegély *(64, Amiga, PC)* 29
Plus/4 sarok 30
Mindenféle
Térképek *(Halállabirintus II., Video Meanies, Menekülés)*
Hirdetések 32
CoVboy Posta 35

Épp ez jutott eszünkbe...

Halihó mindenkinek, bizonyára alig vártátok már az őszt, az új CoV hírnökét! Hát tessék, itt van amire két hónapot vártatok, azért nem kell szétmarcangolni.

Vágjunk is bele: a népszavazás egyelőre elmarad a logo ügyében, tekintettel arra, hogy a beküldött levelezőlapok alapján összességében azt a konzekvenciát kellett levonnunk, hogy úgy általában meg vagytok elégedve a címlappal. Sokan írtátok, hogy nem az a fontos, ami kívül van, hanem ami belül. Eddig kb. 3000 levelezőlapot kaptunk statisztikával, mely meglepő eredményt hozott a számunkra is. Eszerint az olvasók tagozódása kb. 70 % 64-es, 14 % PC-s, 11 % Amigás, 4 % Plus/4-es és 1 % egyéb típusú géppel rendelkezik, vagy olyan géphez tud hozzáférni. Ebből adódóan a következő számtól egy kicsit jobban oda fogunk figyelni a 64-es témára. Az várható reakció volt, hogy a PC-sek, Amigások, és 64-esek a Plus/4 sarok terjedelmét csökkentenék, míg a Plus/4-esek a többiekét. Az viszont érdekes, hogy a levelezőlapot visszaküldő olvasók kb. 85%-a csökkentené a CoVboy posta és a hirdetések terjedelmét. Nos CoVboy-t máris visszapofiztuk 2 oldalra, a hirdetés viszont egy olyan dolog, hogy el kell fogadni, hiszen a lap boldogulását segítik elő a hirdetési bevételek, mivel terjesztőink jó szokásuk szerint valahogy mindig „elfelejtenek" fizetni. Aki a hirdetések ellen van, az a lap ellen is. A CoV további számait elsősorban az olvasói igények alapján fogjuk összeállítani, azt viszont ne kívánjátok, hogy felsoroljuk annak a néhányszáz játéknak a nevét, melynek kéritek a leírását. Viszont fogjátok látni előbb utóbb a CoV-ban, vagy az Évkönyvben.
Más. A CoV Évkönyv '91-ünk is teljesen elfogyott. Mindenki kitalálhatja, hogy egy kis példányszámú utánnyomás nyomdaköltsége lényegesen magasabb, mint egy nagyobb példányszámé, kb. 1000 db. összevont CoV 1/2 szám utánnyomását úgy 200,- Ft körüli fogyasztói áron, míg a '91-es Évkönyv utánnyomását kb. 400,- Ft fogyasztói áron tudjuk kihozni. Ehhez viszont azt is tudnunk kell, hogy van-e mintegy 1000 érdeklődő az utánnyomásokra. A lapban elhelyezett levelezőlapon megpróbáljuk felmérni az érdeklődést, az eredményéről be fogunk számolni egy későbbi számban.

Az Adventour most elmarad, éppen elég a **TSF** ebben a témában!
Jó szórakozást!

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Berényi Balázs, Budapest VI.
Ferró Attila, Debrecen
Fodor Csaba, Hajdúböszörmény
Kis János, Budapest X.
Kiss Gábor Tihamér, Budapest II.
Nagy Gábor, Alsózsolca
Pongrácz Gergely, Győr
Szeleczky Gábor, Budapest XIX.
Várady Tamás, Budapest II.
Zelei Péter, Szolnok
Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

A CoV 26-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:
VIZ, NARCO POLICE, DRAGONSTRIKE, TOTAL RECALL
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 25-ben megjelent rejtvényre csak egy helyes megfejtést kaptunk, azt is az 576 KByte szerkesztőségétől. Természetesen a teljes nyereményalapot (5 doboz lemez) ismét átvisszük a következő sorsolásra, vagyis akkor már 15 doboz lemez és egy Walkman találhat gazdára!

KÖZKÍVÁNATRA: Rick Dangerous II. (64, Amiga, PC)

Itt következik az **1. szint** leírása:

HYDE PARK, LONDON

Az első pályán a derék Rick-nek roppant bonyolult feladata van. Fussunk át vele, de megállás nélkül. Miután átjutottunk, várjuk meg amíg a létrán lejön az a khm. nevezzük talán fat-man-nek. Ha távozott, akor egy időzített bombcsival kirobbanthatjuk azt a nagy fehérkeretes pöttyös ládikót. Kaphatunk utána szép fegyvereket. Jöjjünk vissza a létrához, és másszunk fel, gyorsan megállás nélkül. Elérkeztünk egy olyan helyre, ahol 2 gömb között az utunkba állnak. Próbáljunk meg balra eljutni. A padló fölött közvetlenül van egy gomb. Rúgjunk bele mire a jobb oldali akadály megszűnik. Másszunk át kúszásban a laser alatt és jön a következő terem. Lőjük le az előttünk lévő fat-man-t. Ha lejön a másik bácsi jó, ha nem akkor menjünk föl mi! Akkor vagy kivégzi magát, vagy nekünk kell lelőni. Itt is rúgjunk bele a jobb oldalon található kapcsolóba, mire elindul a lift. A liftre kúszva szálljunk rá és úgy is jöjjünk le róla, különben vértanuként végezzük. Kússzunk el a tartályokig és mikor nem lő a laser akkor ugurjunk fel. Másszunk fel a létrán és rúgjuk meg a (nem azt a kapcsolót amit a nyíl mutat, hanem a másikat) bal kapcsolót. Ekkor kikapcs laser történt. Lőjünk le a fat-man-t és nyomjunk fel. Itt lesznek a csövek, amin felmászhatunk, de vigyázzunk, mert egy kellemetlen egyén fog szembejönni velünk. Ki lehet robbantani a két ládát oldalt, hogy fegyverhez jussunk. A másik előny, hogy onnan fogunk indulni. Másszunk fel a csöveken. Lőjük ki az ott található fat-man-t.

Rúgjunk bele a bal oldali kapcsolóba. Erre lejön a lift. Szálljunk fel rá. Lőjük ki az ott tartózkodó mant. Ugorjunk onnan fel a másik csőre is ott fent is segítsük át a tuloldalra. Ugorjunk fel, és rúgjunk bele a kapcsolóba, mire a felső laser kikapcsol. Ismét ugorjunk fel amíg a lifthez érünk. Rúgjunk a kapcsolóba, erre a lift elindul, de vigyázat! A 3/4-énél visszamegy gyorsan. 3 csúsztatott időzített bombival öljük le a fat-man-t és menjünk ki, majd le! Itt öljük meg a fat-man-t és először a bal utána a jobb kapcsolóba rúgjunk bele! Ugorjunk úgy, hogy a szélére kerüljünk annak a lövöldöző izének. Mikor jobbról balra lő induljunk a lövedék után, és középtájt ugorjuk át a löveget és essünk le. Itt lőjük ki az itt található fat-man-t, majd amikor a lift fent van, rúgjunk bele a kapcsolóba és ekkor nyugodtan lemehetünk a lifttel. Utána kússzva menjünk a tartályokig. Egy csúsztatottal öljük meg az ott található fat-man-t. Kússzunk le. A járkáló tartályt kerüljük el, ezek után másszunk le, és öldököljünk. Robbantsuk ki a ládát és menjünk ki! Ugorjunk rá a liftre és onnan a létrára. Váljunk ismét gyilkossá, majd menjünk a lifthez. Rúgjuk meg a fenti kapcsolót, és kúszva menjünk el a másik liftig. Miután felmentünk lőjük le a fat-man-t és másszunk fel. Először az első ládát robbantsuk fel. A másodiknál, miután leraktak a bizsut ugorjunk fel és várjuk a hatást. Miután megvolt, rúgjunk a kapcsolóba és menjünk el jobbra. Utána mindenki hagyatkozzon a saját ügyességére és jusson át a lasereken. Öljük meg a fat-mant és lassan közelítsük meg a hordót, az egyik erre elkezd járkálni. Ugorjuk át, majd menjünk a kapcsolóhoz. Egy rúgás, és elindul a lift. Ugorjunk rá, menjünk a ládához. Szálljunk a liftre, mire a láda elmegy alattunk szálljunk, majd essünk le. Ki! Öljük meg a 3 fat-mant majd menjünk fel jobb oldali létrán. Rúgjunk a kapcsolóba, mire a felső lézer lő egyet. Ezzel a módszerrel öljük meg a fat-mant és menjünk fel a liftig. Szálljunk fel rá, és fent rúgjunk a kapcsolóba. A lift erre feljebb visz minket. Kúszva menjünk a létráig és ott fel. Kapcsoló művelet. Szálljunk a liftre és menjünk fel a létrán. Újabb fat-man gyilkolás majd a két baloldali kapcsoló. Ugráljunk fel, majd a szélső létrán menjünk fel és el eme elátkozott helyről. Jön a második szint...

• Hegedűs Gábor, Pécs

Hamarosan megjelenik a CoV Évkönyv'92

Levelezésünk továbbra is állandó témája, mikor jelenik meg idén a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá?

Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-november tájékán)

A második kérdés egy kicsit hosszabb választ igényel: minden. Természetesen 64-re, Amiga-ra (egyben PC-re) és Plus/4-re is lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról. Lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. Elvira, Pools of Darkness, Ultima Underworld, hogy csak párat említsünk), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban, sok-sok térképpel; felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszerkesztők); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak belefér; Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 sarok; Action Replay ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kértétek; meg ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk.

Természetesen elő lehet rá fizetni csekken az impresszumban közölt módon, csak ne feledjétek ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levlapot is feladni!). Aki nem tudja, hogy kell egy csekket kitölteni, az kérhet tőlünk is, kettőt-hármat is egyszerre.

A fogyasztói ára kb. 350,- Ft lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni. Azoknak, akik tőlünk rendelik meg, kedvezményt adunk, előfizetéssel 298,- Ft-ba kerül, ennyit kell a csekken is küldeni. Az augusztus 31-ig beérkezett csekkek között megtartott sorsolás eredményét legközelebb ismertetjük!

NEWS

Kaland/RPG

——— (64), Amiga, PC ———

Jó kis *MAGIC CANDLE*-szerű kalndocska jelenik meg hamarosan a **Gremlin** jóvoltából. A **DAEMONSGATE**-ben párszáz szereplővel lesz dolgunk, fél-dunántúl nagyságú térkép... hogy az ÁPISZ-ban is őrüljenek. Véleményünk szerint a program megjelenése után ugrásszerűen meg fog nőni az ideggyógyintézeti ápoltak, valamint csökkenni fog a fantasy-adventure rajongók száma!

——— (64), Amiga, PC ———

A **Prestige** egyelőre csak Amigára hozta ki a **SWORD OF HONOR** cimű akció-kaland játékot. A Heiligtum és a japán Yuichiro család viszályát dolgozza fel a program, mely akciójeleneteiben a *Budokan* stílusait eleveníti fel. A kaland-rész pedig hagyományos.

——— Amiga, PC ———

A **Mindscape** sem tétlenkedik mostanság, az év derekára csak kihozták a régóta igért akció-kaland programot a **D/GENERATION**-t. A játék kezdetén a véletlen folytán egy laboratóriumban találjuk magunkat, a Genoq Corporation laborban, miközben rájövünk, hogy szörnyeket állítottak elő benne **(Így születtem Én is! — CoVboy)**, amelyek egy sikertelen kísérlet után alakultak ki. Ahhoz, hogy megsemmisítsük őket, 9 szinten kell küzdenünk, miközben tudósokkal konzultálhatunk, akiktől beszélgetés formájában tudhatunk meg fontosabb információkat. Őket is meg kell mentenünk, nehogy a neogének gyomrába kerüljenek!

——— Amiga, PC ———

Egy pici csend uralkodott az elmúlt hetekben a szerepjátékok terén. A csendet a **Mindscape** törte meg **LEGEND** c. programjával. A program szerzője készítette többek között a *Bloodwych*-t is, ez meg is látszik rajta. Szép izometrikus dungeon-perspektíva, gyors menükezelés, bonyolult kaland, melyben felhasználták az előző RPG-k tapasztalatait is. Ismét készülhetünk kb. 2 kockás spirálfüzettel...

——— Amiga, PC ———

Egy igen 'ismert' csapat az **Attic** bizonyára ihletést kapott az *SSI*-től, mert egy játékukban ötvözték az *Eye of the Beholder* és az *Ultima* jegyeit. A játék neve: **DAS SCHWARZE AUGE**, mely fontos információtartalommal bír: angol nyelvű verziót egyelőre ne keressen senki!

——— Amiga, PC ———

A most következő hírtől valószínűleg minden PC és Amiga tulajdonos sikoltozva fog felmászni a plafonra. **(Rosszat sejtek! — CoVboy)** Összeültek a **Lucasfilm** jobb sorsra érdemes csókái és elkezdték tervezgetni a világ legidiótább programjának újabb részét a **(azt hiszem sejtésem beigazolódott! — CoVboy)** **MONKEY ISLAND** 3-at. Mit lehet erre mondani? YIKES!!!

——— Amiga, PC ———

Akiknek tetszett a *SHADOWLANDS*, azok fenhetik a fogukat a játék folytatására, a **SHADOW WORLDS**-re. A story teljes egészében átment fantasy-ből hagyományos sci-fi-be, tehát aki idáig bőr-páncélban, láncos buzogánnyal csapkodta a szembejövő orkokat, az folytathatja szkafanderben, lézerpisztollyal, és földönkívüli lényeken...

——— Amiga, PC ———

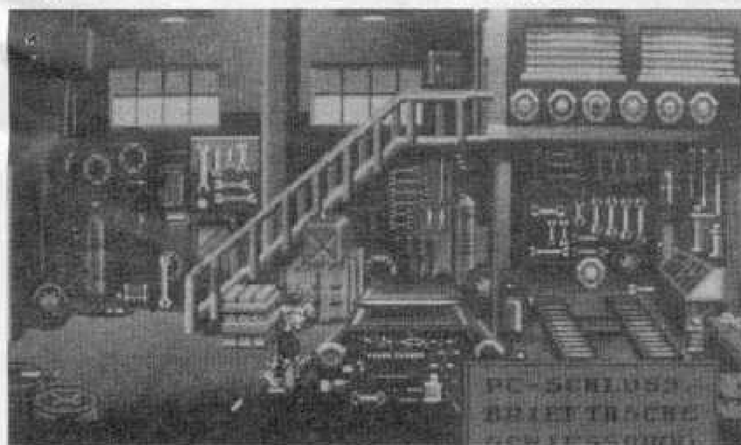
A **Coktel Vision** is úttörő a szakmában, annál jobb kalanddal rukkoltak ki: a **BARGON ATTACK** stílusában leginkább a *Zak McKracken*-re hasonlít. Grafikailag is nívós, humoros ötletekkel spékelt történet.

——— PC ———

Még nem kell lejönni a plafonról! *ULTIMA* hírek következnek. Az eddig megjelent 7+1 rész után **Origin**-ék újabb 2+1-et kezdtek el fejleszteni. Reménykedhetünk előre, mivel a +1 rész címe: **ULTIMATE ULTIMA** szabad fordításban annyit tesz: *Az utolsó Ultima*!

——— PC ———

Örömmel tölt el bennünket, hogy ismét hírt adhatunk pár új **Sierra** stuffról, már úgy hiányoztak innen a NEWS-ból! Mindenekelőtt két felújítás, megjelent a **QUEST FOR GLORY I.**, és a **POLICE QUEST I. VGA**-s verziója is, némi extrákkal bővítve. Itt a **SPACE QUEST V**, humoros megoldásaival, a **LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMMON RA,** valamint a legendás sorozat a **KING'S QUEST** újabb tagja, a **VI**. is. A *Quest for Glory II.* leírásakor már boldogítottunk benneteket azzal, hogy hamarosan jön a III. rész is, íme itt van, **QFG III — WAGES OF WAR.** Az *ECO QUEST*-nek is jön a második része: **ECO QUEST 2: LOST SECRETS OF THE RAINFOREST.** Azt sem tudjuk hova kapkodjuk a fejünket, de má' megint mennyi lemezt kell vennünk?



▽ *Koktél a Coktel-től — BARGON ATTACK*



▽ *Legendás legenda a Mindscape LEGEND-je*

Szimuláció

——— 64, Amiga, PC ———

Sikerült egy nemmindennapi flippert is kreálnia a **Code Masters**-nek. A **SOCCER PINBALL** pályáját egy footballpályáról mintázták, ahol felül található az ellenfél kapuja és 3 embere, lent pedig a flipperütőink vannak, melyek segítségével legalább 3x kell gólt lőnünk ahhoz, hogy átjussunk a következő szintre, amely abban különbözik az előzőektől, hogy az ellenfél másképp helyezkedik el, és így megnehezedik a játék. 3 labdával indulunk, és 10000 pont után kapunk bonus labdát.

——— 64, Amiga, PC ———

Úgy tűnik az Európa-bajnokságot igencsak lekéste az **Anco**, a legújabb programjával, de talán az NBI. őszi rajtját elérik vele. A program címe: **KICK OFF 3.**, és állítólag tele lesz új ötletekkel. Kíváncsian várjuk vajon mi újat tudnak még hozni az első két rész után?

——— Amiga ———

A fociból az ötlet kifogyhatatlan. Idén volt ugye EB, meg Olimpia, talán ez ihlette a **Renegade** programozóit a **SENSIBLE SOCCER** megalkotásával. Leginkább talán a *Microprose Soccer*-hez haonlít. 34 országból 64 klubcsapat kapott helyet a játékban. Klubonként 20 játékosból állíthatunk fel csapatot, kiváló bajnokságokat játszhatunk, élvezetes megoldásokkal.

——— Amiga ———

A **Psygnosis** az *ARMOUR-GEDDON*-nal már bizonyította, hogy jó szimulátort is képes alkotni. Most megint egy színvonalas mű érkezik tőlük: a **RED ZONE**. Kerékpározhatunk végre. Ezt a sportot mostanában hanyagolták, bár ezúttal is csak az Amigások élvezhetik.

——— Amiga ———

A **Storm** csapatnál is dúl a szexuális szabadság, minden eddiginél szebb és jobb Strippoker-t kívántak alkotni, kihasználva az Amigán megjeleníthető apróbb részletek lehetőségeit is. A **COVER GIRL POKER**

valóban jól sikerült, ám a szerencse gyakrabban kedvez a gépnek, nehogy pár játszma után az élvezetek világába repüljünk...

——— Amiga ———

A **Gremlin** még mindig nem hajlandó leszállni a LOTUS-ról. **(Talán kiszállni belőle, nem? — CoVboy)** Már a 3. részt dobják piacra, **FINAL CHALLENGE** alcímmel. Szép, szép, de szerintünk semmi a *VOLKSWAGEN JETTA TURBO CHALLENGE*-hez képest.

——— PC ———

Hogy az **Electronic Arts** nevét se hagyjuk ki a sorból, jó kis jéghoki dübörög ki hamrosan a programozók karmai közül. Az **NHLPA HOCKEY'93** nevéből is tükröződően a jövő év eleji téli szezon nagy szenzációjának várható. Ugyancsak Ők dobják hamarosan piacra a **TEAM USA BASKETBALL** kosárlabda szimulációt is.

——— Amiga, PC ———

Az **Accolade** úgy döntött, kiüti a *Microprose*-t a nyeregből, legalábbis a Golf tekintetében, mert kihozták a piacra a **JACK NICKLAUS GOLF**-ot, mely legalább annyira jó, mint a *MP GOLF*, legalábbis ennek már kész a PC-s verziója, és az animáció minőségén is javítottak. Golf-kedvelők bizonyára nem hagyják ki ezt a csemegét.

——— (Amiga), PC ———

Egy újabb tengeralattjáró szimuláció jelent meg a piacon, a **DREADNOUGHTS**, melyet egyelőre csak a PC-sek élvezhetnek! Szimulálhatjuk a legismertebb csatákat 1890-től egészen Bismarck elsüllyesztéséig. A 3D játékban élvezhetjük többek között a Yalu-i, Yellow Sea-i, Ulsan-i, Coronel-i, Falkland-i, Dogger Bank-i, Jutland-i és River PLate-i csatákat is, miközben kitűnő zene simogatja füleinket.

——— Amiga, PC ———

A **Mindscape** egy igazi tenisz-iskolába írat be bennünket. A **WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS**-ben a hagyományos játékon túl, mely önmagában is színvonalas 3D kivitelezésű, mozdulatokat elemezhetünk, ill. bajnokságot is játszhatunk a kiválasztott versenyben.

——— PC ———

Újra egy 'ismerős' csoport: **Bethesda**. Már hallottunk róluk a *Wayne-Gretzky Hockey* két részének megjelenésekor, azóta viszont nem sokat hallottunk róluk. Most egy kosárlabda szimulációval nyomultak ki, mely az **NCAA BASKETBALL** megtisztelő címet kapta. Egy amerikai egyetemi csapat szerepében készülünk a nagy bajnokságra, mind gyakorló, mind 'éles' üzemmódban.

——— PC ———

Az **Accolade** most PC-re adta ki új sakkprogramját a **GRANDMASTER CHESS**-t. Garantáltan megveri a *CHESSMASTER 3000*-et. Persze a nagy szám mondjuk az lenne, ha Kaszparov is megzökkenne mögötte, de ez még a jövő zenéje.

——— PC ———

Ezt persze az **Interplay** sem nézte tétlenül, s azonnal visszavágtak a **BATTLE CHESS 4000**-rel. Ez aztán a csaták csatája, igazi sakkjátszma a software-fejlesztő cégek között.

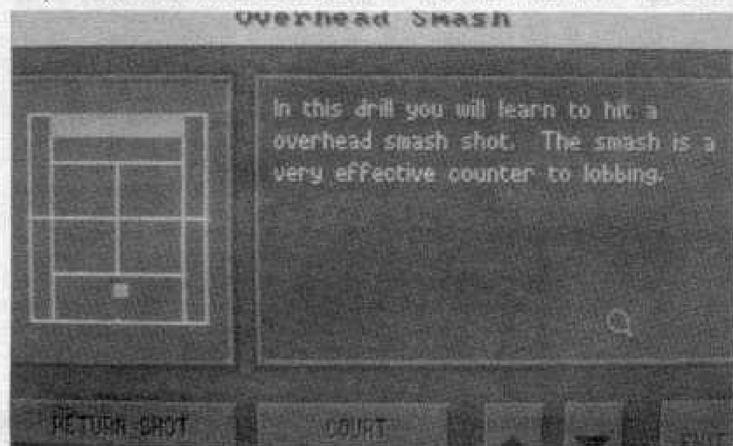
——— PC ———

Fura lett volna, ha a **Microprose** neve kimarad a sorból. Ők két repülőgép-szimulátorral törnek előre, Jön az **F-15 STRIKE EAGLE III**, és a **B-17** is. Kíváncsian várjuk. Ezenkívül egy tengeri hajó szimulációval is gazdagabbak leszünk, mert jön a **TASK FORCE 1942** is.

——— PC ———

Az **Origin** is hű marad nevéhez. A *WING COMMANDER* sikerei után jön 2 Commander is. A **TRADE COMMANDER** egy keveréke a *Wing Commander*-nek és az ELITE-nek, míg a **GROUND COMMANDER** egy tankszimuláció a *Wing Commander* jegyeit ötvözve.

▽ Tanulhatunk teniszezni — WORLD TENNIS CH.SHIP



▽ Ez kosárlabda, de ki az a Betherda? — NCAA BASKET.



Stratégia

——— 64, Amiga ———

ELVIRA; NORTH& SOUTH; SHADOW OF THE BEAST; Mi a közös ezekben a játékokban? Eláruljuk: Nagyhírű Amigás proggy-k voltak, amelyekről senki sem hitte, hogy lesz 64-es verziójuk, mégis lett. A **Psygnosis** készíti a **LEMMINGS** C64-es változatát. Amigásoknak egyébként már a második rész készül, ha az *OH NO*-t és a *CHRISTMAS*-t nem számítjuk...

——— 64, Amiga, PC ———

A **Starbyte** azok közé a cégek közé tartozik, akik felkarolják a C64-eseket is. A **SZENARIO** is egy olyan program, melynek mindjárt kiadták a C64-es verzióját is. Ez egy kereskedő-program, mely európai színtéren játszódik. Többjátékos módban különkülön országot képviselhetünk. Sajnos egyelőre csak német nyelvű verzió van kilátásban...

——— Amiga, PC ———

Az **Empire** legújabb stratégiája a **PACIFIC ISLAND** 1995-ben játszódik. Az Észak-Koreából érkezett szovjet kommunisták invázíót intéznek a Yama Yama szigetekre. Páncélos hadosztályunk épp a közelben tartózkodik, mert nemrég tért vissza a Perzsa-öbölből. Rajtunk múlik, hogy megmentsük a szigeteket a betolakodóktól. Szép 3D akció-jelenetekkel spékelt stratégia, egyedülálló real-time programozói munkával.

——— Amiga, PC ———

Melegség önti el orcánkat, ha valaki a *PIRATES!* nyomdokaiba lép. A nem is olyan régen megjelent *1869* után, most itt a **PATRIZIER**, melyet az **Ascon** csapat dobott piacra. Ebben a német programban a XIV. századba csöppenünk, hogy vitorlát bontva induljunk kereskedni. PC-n nem árt ha van VGA-nk no meg némi hangkártyánk is.

——— Amiga, PC ———

Ha azt mondjuk *BATTLE ISLE*, a stratégiarajongó Amiga és PC tulajdonosoknál valószínűleg azonnal megindul a nyálelválasztás. Most lehet készülődni az új Pawlov-i reflexre, ugyanis készül a **BATTLE ISLE 2**. Amigások egyelőre csak egy-két data disket kapnak az első részhez, tessék csak reménykedni, hogy hamarabb készül el Amigára a 2. rész, mint C64-re az első!

——— Amiga, PC ———

A *LEMMINGS*-ről jutott eszünkbe! Mi lenne, ha egy játékban egyesítenénk a *LEMMINGS*-t a *CIVILIZATION*-nel? Valószínűleg e gondolat fordulhatott meg a **Mirage** cég fejében, s így jöhetett létre a **HUMANS**, ahol egy rakás ősember szerencsétlenkedéseinek leszünk irányítója. A játék hangulata olyan, mint a többi ősemberes filmé.

——— Amiga, PC ———

Újabb recept következik: Végy egy *CIVILIZATION*-t és keverd össze egy kis *MILLENNIUM 2.2*-vel. Adj hozzá némi *UTOPIA*-t, és *SUPREMACY*-t, majd fűszerezd csipetnyi *STAR CONTROL*-lal. Önts rá egy jó nagy adag kalandjáték-elemet, rázd össze és kész is egy új szuperjáték: az **EXODUS 3010**. Jó étvágyat!

——— (Amiga), PC ———

Ha **Interplay**, akkor bizonyára mindenekelőtt a nem is olyan régen kinyomult *CASTLES* jut az eszünkbe. Sikoltozhatunk ismét: jön a folytatás, a **CASTLES II. — SIEGE & CONQUEST**. Az Amigásoktól ismét egy kis türelmet kér a cég, a PC mindenekelőtt.

——— (Amiga), PC ———

Végy 20 deka *SimCity*-t, 20 deka *Railroad Tycoon*-t, hintsd meg a **Maxis** software-házzal, és máris kész az **A-TRAIN**. Akik már végigszenvedték magukat a *SimCity*, a *Simearth* és a *SimAnt* c. programokon, azoknak már nem lesz nehéz városokat és vasútvonalakat tervezni, üzletelni stb. Ha jók lesztek, nyomatunk róla egy leírást is... A **Maxis** máris dolgozik két új programon is. A **SIM LIFE** teljesen a *SIM EARTH* alapján készült, különféle katsztrófahelyzetek szimulálásával, míg az **EL FISH** inkább oktatóprogram, mint játék, egy akvárium életét kell vezérelnünk, halakat telepíteni stb.

▽ *3 év múlva ez lesz a design — PACIFIC ISLAND*



▽ *A Pirates! csuklik egyet! — PATRIZIER*



Arcade

——— 64, Amiga ———

A **MEAN MACHINE**-ben a jövőben küzdünk élet-halál harcban egy szuper módon felfegyverzett páncélozott járműről. Logikus: a játék célja, élve eljutni a végére. Útközben lőszert és korszerűbb fegyvereket gyűjthetünk. A játék érdekessége, hogy ellenfeleinket nemcsak lelőhetjük, hanem le is túrhatjuk a pályáról!

——— 64, Amiga ———

Az **Ocean** még nyáron sem lustálkodott, bár mit is mondhatnánk a **WIZKID**-ről? Nagyon szép, nagyon jó, lehet lőni, horizontális scroll, egyre nehezebb szintek, viszont jó hír, hogy nyakunkon a 64-es verzió.

——— 64, Amiga ———

Olyan játékkal még nem találkoztunk, ahol a főhős a szó szoros értelmében egy szivacs. A **Flashsoft** most elhatározta, hogy megtöri a jeget. A **DANNY DUSTERS DIRTY DEEDS** célja, hogy főhősünk (Danny) 5 szinten keresztül jusson át (azaz 5 nagy termen, amely egy hatalmas nagy házban található), miközben egy picit takarítania is kell. A játék során előfordulhat, hogy az egész képernyő a feje tetejére áll, ha sikerül normálisan feltörölnünk pl. egy bor-tócsát...

——— 64, Amiga ———

Az **Ocean** Operation Wolf-jának a sikere ösztönözhette a szerzőket, hogy felújítsák a sztorit. A **STEVE McQUEEN WEST-PHASER**-ben egy vadnyugati sheriff szerepében játszunk. Le kell számolnunk a banditák egy csoportjával. Mindet le kell lőnünk, annak ellenére, hogy golyóink száma véges, nem úgy, mint a megszokott vadnyugati filmekben. Szép jelenetek díszítik a játékot, pl. megnézhetjük mi történik, ha véletlenül eltalálunk a szalonban egy táncosnőt...

——— 64, Amiga, PC ———

Amikor meghallottuk a **Nidram Software** nevét, nyeltünk kettőt, hát ezek meg kicsodák? A **SHOOTING GALLERY** nem egy nagy durranás, céllövöldét játszunk, melyben kipróbálhatjuk célzóképességünket. A hang és a grafika még Amigán sem színvonalas, de leköthet bennünket az élvezetes játék. Talán ezért is kapott olyan sok pontot a nyugati sajtóban?!

——— 64, Amiga, PC ———

Jó hír az akciójátékok kedvelőinek! A **HiTech Software** hosszú huzavona után végre aláírta a Warner Brothers képviselőivel a szerződést, és kiadja a **LOONEY TUNES** programcsomagot, melyben ismert rajzfilmeket dolgoztak fel: pl. *Tapsi Hapsi, Kengyelfutó Gyalogkakukk* stb.

——— Amiga ———

A **Palace**-nak volt az elmúlt évek során néhány említésre méltó akciója, ők is régóta csak a babérjaikon ültek. A **HOSTILE BREED**-ben egy idegenek által ellepett biológiai állomást, ezáltal az egész bolygó életét kell megmentenünk. Feladatunkat időre kell teljesítenünk, mert különben a reaktor felrobban...

——— Amiga ———

Nem nagyon kedveljük a hagyományos piff-puff akciókat, ám a **Psygosis AQUAVENTURA**-ja egészen más. Egy vízalatti világban kell különféle feladatokat teljesítenünk. 3D garfika, igen szép kivitelezés, jó zene, kikapcsolódásnak nem rossz.

——— Amiga, PC ———

Amigára minden hónapban készül valami igazán szép, horizontál-scroll piff-puff, amiről sokkal többet nem érdemes elmondani. Ezek közé tartozik a **Loriciels JIM POWER**-je is, mely a 21. században játszódik Los Angeles-ben. A várost mutáns lények lepik el, a mi feladatunk a város megtisztítása tőlük. Izgis stuff.

▽ *Igyunk meg egy whiskey-t — megjelent a WIZKID*



▽ *3D bugy-bugy — AQUAVENTURA*





INDIANA JONES 4. the Fate of ATLANTIS

Hi dudez! Kewl stuff again! A **Lucasfilm** jóvoltából ismét itt van *IndyJános*, no persze a játék megint nem indiános, de azért a sztori megér pár oldalt a CoV-ban. Különösen azt is figyelembe véve, hogy a **Lucasfilm** is azok közé a cégek közé tartozik, amely egyidőben zúdítja programjait a **C64, Amiga, Atari** és **PC** tulajok nyakába.

A program — e sorok írásakor — még csak pár hetes, de hamar megállapítottuk: méltó a **Lucasfilm**-hez (nem, mint pl. az arcade-konverziók...), nemhiába szerepel a *Power Play* c. lap TOP-listáinak első helyein... Remek grafika, jó nagy kitolások stb. (bár PC-n a hang csak **Adlib**...). A PC-s törés jól sikerült, csak van vele egy kis bibi: ha túl kicsi a memória, akkor kódot kér; de persze ekkor nem kel megijedni, simán csak pucoljuk ki a memóriát... És van még egy probléma a programmal: ugyanazt sok móddal is el lehet érni, és van, amit csak tizedszeri RESTORE-ral (ilyen pl. a könyv felszedése vagy a halom fejtörő).

A demót nekünk kell végigjátszani (ez átugorható, pl. PC-n az 'ESC' billentyűvel): elég nagy zöldség. A macskás vagy a szekrényes jelenet nekünk különösen tetszett. *Herr Kerner* nagyon aktivizálja magát, hogy a Harmadik Birodalom szerezze meg mielőbb Atlantisz titkát, ami — ez kiderül *Heimdall* beszédéből — szoros kapcsolatban volt Izlanddal.
Amikor megkapjuk a vezérlést, egy mozi mellett állunk. Teljesen fölösleges a próbálkozásunk a jegyárussal és egyéb legális bejutási formákkal. Inkább jöjjünk jobbra, a mellékbejárathoz, miközben a boltnál felszedjük a mai újságot.

Persze nem könnyen jutunk be az épületbe. Ajtónyitás után egy hájpacni tornyosul elénk: addig bizony be nem jutunk, míg le nem ütjük. Ezért mindig a legkeményebb sértéseket vágjuk a fejéhez (általában mindig az alsó mondatok). Nekivetkőzik, aztán usgyi, bele a pofájába! Meglehetősen könnyű leverni, bármekkora húshegy; nem is kell különösképpen ügyelnünk arra, hova ütünk (csak arra figyeljünk, hogy akkor üssünk alulra — PC-n az egeret lejjebb húzzuk —, ha felül védekezik): a kurzort mindig tartsuk az ürgén, és piff-puff. Amigán és PC-n folyamatosan nyomkodjuk az egérgombokat.
Mellesleg még két módon is bejuthatunk: vagy rendesen beszélgetünk a testőrrel, és akkor hamarosan beenged; vagy szépen PUSH/POP-oljuk hátul mind a három mozdítható ládát, és így eljutunk a hátsó tűzlétráig (kemény idegmunka...).

Ha bejutottunk, konstatáljuk, hogy bizony az Atlantisz-előadás jó sokáig fog tartani. Hogy felhívjuk magunkra a nő figyelmét, talán a világítással kéne operálni... De amig a világosító ott van, nem enged a karok közelébe, akárhogy próbálkozzunk is. Talán inkább adjuk neki az újságot — ez csak akkor lesz sikeres, ha már az ürge is unja az előadást (általában a 3. próbálkozás, az Atlantisz elsüllyedésének bemutatása után): *„Aren't you wondering...."*
Ha végre eltűnik a világosító, menjünk oda a világításkapcsolókhoz:

PUSH LEFT LEVER
PUSH RIGHT LEVER
PUSH BUTTON

Egy kis közjáték, és máris együtt vagyunk. A nő szépen a lakásába invitál (amit éppen akkor túrt át *Kerner*, de szerencsére a legfontosabbat, a nő nyakláncát nem lelte meg). Szídjuk tudományos eredményeit (pl. *'Még nem is jelent meg cikked!'*), erre megmutatja nagy ászát, a szépséges nyakláncát, mindenféle mágikus erővel (még *Nur-Al-Sal* szellemének érintését is beadja: meglehetősen muris látvány az extázisba eső nő!). Kiderül, hogy van egy **Plato-könyv**, amely talán több infót jelent Atlantisz hollétének tisztázására: **LOST DIALOGUE OF PLATO**. Ki ismeri? Talán a híres Atlantisz-kutató, *Dr. Bjorn Heimdall*, aki jelenleg éppen Izlandon keresgél.

Új helyszín: Izland. Nyomás is be a tárnába, ahol menten beszéljünk az ürgével.
Elmondja, a görögök már annak idején ismerték Izlandot (Hyperborea-ként említették), és nem egy vacak köd miatt nem tudtak a felszínére lépni, hanem egy mágikus erőtér miatt — tehát valószínűleg földönkívüliek ténykedése volt a dologban, akik Izlandon is az Atlantiszhoz hasonló, űrrepülőtérrel egyesített kultúrát akartak létrehozni (azért ilyen hideg helyen, mert valószínűleg ki nem állhatták a turistákat...).
Ez az, ami még közös Atlantiszban és Izlandban? Hisz lehetett volna, hogy a kontinensközi kereskedelem során kerülnek természetfeletti tárgyak Izlandra... (pl. pont az, amit *Heimdall* vájt éppen ki).

A legfontosabb kérdést ne feledjük feltenni: **HAVE YOU EVER HEARD OF „PLATO'S LOST DIALOGIE"?**
Heimdall elmondja, hogy kiket érdemes megkérdezni ez ügyben: *Charles Sternhart* (**TIKAL**), *Felpe Costa* (**AZORES**-szigetek).
Búcsúzzunk: *Well, so long...*

Irány TIKAL. Amikor kiszálltunk, menjünk rögvest a dzsungelbe. Kis mászkálás után rá lehet jönni, melyik út vezet ki a dzsungelből. A szakadék mellett egy fa áll (**SIERRA**-játékok kedvelt átmászási eszközei...), amit jelenleg egy kígyó ellenőriz. Mi történne, ha a dzsungelben mászkáló izét kiterelnénk a kígyó elé... (vissza).
Az állatot úgy lehet kikényszeríteni a szakadék mellé, hogy egyrészt amikor a mozgásunk során balra, előre kerül, akkor menjünk oda — ekkor pont a megfelelő, jobb oldali ösvénybejárat elé áll. Ne mozogjunk, csak az ostorral csapjunk az állatra: és OK is minden, a kígyó eltűnik...
USE-oljunk a fára, és máris odaát vagyunk. Hamarosan *Sophia* is megérkezik, lényegesen könnyebb úton: ő ugyanis egy rendes ösvényt talált...
Ha be kívánnánk nézni a templomba vagy a szuvenireket kezdjük el tapogatni, rögvest megjelenik *Sternhart*. Sajnos, mivel nem vagyunk tudósok (és a nevünk sem emlékezteti semmire egy macskán — illetve *Sophia*-t egy kutyán — kívül), nem mehetünk be a templomba. Így a következő beszélgetés-vezérfonalat kövessük:
WHAT CAN YOU TELL US ABOUT THE TEMPLE? CAN WE HAVE A LOOK INSIDE? I'M DR. INDIANA... I'D REALLY LIKE TO EXPLORE THE TEMPLE
Ekkor megkérdi az ominózus **Plato-könyv** másik nevét; persze hogy nem tudjuk, válaszoljuk is ezt (semmiképpen sem jönne össze különben, akárhányszor is RESTORE-olnánk!): **I DON'T KNOW THE TITLE.**
A papagáj a fán ezt szépen megismétli; miközben az ürge elhordja az irháját: talán a madár tud valamit? (**TALK TO...**)
TITLE? (a fontos, hogy ezt kérdezzük!): a válasz pedig **HERMOCRATES**.

Újra teremtsük elő *Sternhart*-ot (pl. megint nyúlkáljunk), és **TALK: ABOUT EXPLORING THE TEMPLE...** Máris **HERMOCRATES**-t válaszolhatunk; így irány a templom...
Bent nézzünk körül. Az előtérben lévő faldiszeket megvizsgálva, és azok közül is a balra, középen lévőket (**LOOK AT SPIRAL DESIGN**), *Indy* közli, hogy bizony ezen jól megkövesedett a por... Valami oldószerrel ki lehetne még pucolni...
Az ürge szuvenirstandján volt egy kerozinlámpa — szerezzük meg (de elég önző *Sternhart*, így nem akarja odaadni)! Tehát le fogjuk köttetni a figyelmét *Sophia*-val, míg mi kimegyünk és megszerezzük. TALK TO **SOPHIA: COULD YOU TALK...**
Amíg ők ketten dumálnak, futás ki, és **PICK**; majd újra be.
Bent álljunk az előtéri díszes vackok elé, és **OPEN KEROSENE LAMP**, majd **USE OPENED KEROSENE LAMP WITH SPIRAL DESIGN** — valóban szépen kipucolássza.... Most már mozdítható is lesz; és kiszedhető: **PICK UP**. Ejnye, de ormányformájú!
A bejárat mellett, felénk van egy állatfej: **USE SPIRAL DESIGN WITH ANIMAL HEAD**, majd, hogy végre a program is elismeri, hogy itt bizony elefántról van szó, jó szokás szerint húzzuk meg az ormányát (**PULL ELEPHANT'S NOSE**). Kinyílnak a múmia zárólemezei...
A tudós pillanatok alatt eltűnik, de valami érdekeset a múmián hagy (ami villog is!): **PICK UP SHINY BEED**, majd el is hagyhatjuk a helyszínt...

Gyerünk vissza Izlandra! Itt *Heimdallt* teljesen (szénné?) fagyva találjuk, de ne törődjünk vele: **USE ORUCHALUM IN EXPOSED EEL HEAD** — és érdekes dolgok történnek... (majd **PICK UP** a kifagyasztott cuccot!)

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csevegjünk mindenféléről. A vége az lesz, hogy *Indy* hívására már nem lesz hajlandó kijönni *Costa* (legjobb rögvest a fürdőbe kéredzkedni!): ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nek: **TALK TO SOPHIA**, majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN**.
Sophia-vel kopogjunk be, és beszélgessünk mindenféléről. Ha közben nem rekesztjük be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal ér véget, hogy szívesen üzletelne is a csávó, holmi nyakláncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**).
Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek (**I THINK YOU BETTER..**), kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE**.
Azt az infót kapjuk (micsoda fantasztikus üzlet!), hogy az **Ashkenazy/Pierce/Dunlop** stb... **Collection**-ben van az a bizonyos könyv, ami az egyetemünkön található.

Vissza az egyetemre. A pálya túloldalán az **office**-unkban bekkukkantva a hűtőből szedjük ki a majonézes kaját, majd odaát menjünk le a pincébe. Itt szedjünk fel egy széndarabot és a kijárat melletti dobozról a kendőt; majd menjünk fel az emeletre. Egy kukk a felborult szekrényre: ha a név egyezik az Azores-csávó által említett gyűjteménnyel, érdemes tovább machinálni; ha nem, hát akkor **RESTORE**.... (mindig a sziget-beszélgetést töltsük, mert állandóan mást mond a vén zsugori!).
A könyvtárban nézzük meg a széket: látunk rajta egy rágógumit. Szedjük fel!
Utána másszunk fel a kötélen a feljebb lévő terembe (**USE ROPE**), és ott nézelődjünk (itt sosem leltünk a könyvre, de hát ki tudja...). Pont a háttérben, a képernyőn pár centivel jobbra kiinduló pozíciónktól, a totemoszlop mögötti polcon látunk egy dárdahegyet (könnyen észrevehető, mert kicsit barnás színe van — színes monitor előnyben!). **PICK UP.**

Gyerünk vissza. A könyvespolcot nem tudjuk megmozdítani, viszont a hátulját csavarok tartják, és a dárdahegy pont megfelelő csúcsú. Használjuk újdonsült csavarhúzónkat! Hát ez fáj... Inkább borítsuk be a nyelét a pincebeli ronggyal, és újra USE-oljunk mind az öt (ezüstszínű) csavarra. Most már fel tudjuk nyitni a szekrény hátulját, és ha szerencsénk van, rögtön megkapjuk a **Plato-könyvet** (ha meg nem, **RESTORE**).
Utána menjünk újra le a pincébe, és ragasszuk a rágó-maradékot a cipőnkre (**USE GUM WITH COAL CHUTE**), majd irány fel.

Vegyük fel a három macska felvehető verzióját (az egyik viasz); majd vissza az úttest túloldalára.
Sophia-val beszélgessünk, és ha eddig nem tettük volna, ürítsük ki a hűtőt. Nézzük át a könyvet (jó alaposan, mert az alapján lesznek kérdések!); és *Sophia*-t is hívjuk magunkkal (**I'D RATHER TACKLE THIS TOGETHER**, majd **YES, I'M SURE!**); ezután irány **Monte Carlo**.
Trottier-t hamar meglelhetjük a hotel előtt (pl. a járókelők is infómorzsákat szórnak: barna zakós, virág-kitűzős stb...), **TALK TO STRANGER**. A kötelező beszédfonal: **I'M DR. INDIANA..., THAT'S ME...**

Már az elején nagyon figyeljünk! A beszélgetés legelején mondja, mi hajtotta ide (horoszkóp stb.), illetve ha ezután a könyvről kérdezzük, megemlíti, mitől is fél leginkább (a nácik, a felesége stb.). Emiatt fel is rak pár kérdést — lásd a könyvet! Ha eltaláljuk, megkérdezi, miben segíthet. Válaszunk: **FOLLOW ME...**, majd **COME ON, TAKE A CHANCE** (vigyázzunk, mert különben megsértődik és otthagy!). Ezután elejti, mit is vár a szeánsztól (mire van pillanatnyilag szüksége), és mehetünk is...

Sophia-nak teljesen adjuk át a vezérlést (**OK, TROTTIER'S ALL YOURS** — kipróbálhatjuk *Jones*-szal pl. az áram lekapcsolását és a **Szent Kő** elemelését, de nem sikerül). *T.* első kérdésére (nehogy rögtön kiderüljön szélhámosságunk) válaszoljunk **NUR-AB-SAL DEMANDS PROOF**-ot. Ezután négy kérdést tesz fel, amelyből az első három válaszát már ismerhetjük (persze közben az ürge nem árulja el, ha tévednénk!): mi vezérelte ide, mitől fél, mi kell neki; majd egy ötesélyes kérdés: hány ujja van nyitva a háta mögött? (Intenzív **SAVE**: rá kell hibázni.) Ha valami nem jött össze: **I'M VERY DISAPPOINTED...**; különben a kérdésére azonnal válaszoljunk: **NUR-AB-SEL SAYS: „GIVE UP...."** Meg is fogadja a szellem tanácsát, és ami a legfontosabb, a terv feladása mellett a követ is nálunk hagyja.

Irány Algéria!
Itt már nem lesz olyan kemény feladvány; ez már inkább rutinmunkát igényel.
Menjünk el a késdobáló és a zöldséges mellett, utána balra-hátra a sikátorba. A *Sophia* által is említett ürgéhez jutunk, aki mihelyt szemrevételezi a követ, ad két tevét és egy térképet, hogy keressük meg a támaszpontot: de ahogy kiderül a pár óra múlva visszatérő *Indy*-ék elbeszéléséből, a kivénhedt 'hajók' nem sokáig bírták (és a dögök meg is büdösödtek). Ha már ilyen szag-csapás ért (válaszoljunk tehát **„A tetemek büdösek voltak!"**-ot!), egy maszkkal engeszteli ki az ürge. Ezt akár azonnal el is cserélhetjük másra (**I'D LIKE TO TRADE MY MASK**).

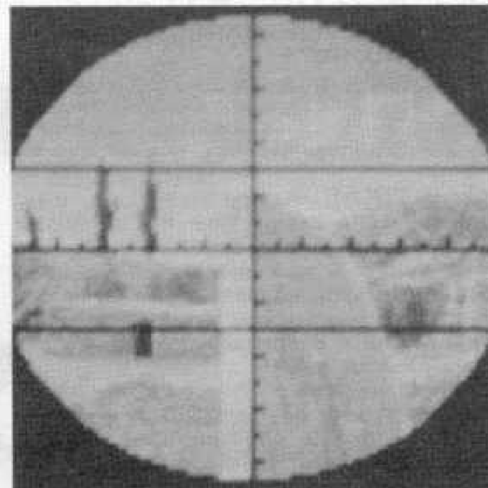
Sajnos, ahhoz hogy az előtérben lévő koldust kielégítsük, kaját kellene neki szereznı; itt pedig nincs kaja. A zöldségestől viszont lehet **SQUAB-ON-A-STICK**-et cserélni; az a lényeg, hogy egy bizonyos színre azt fogja mondani, hogy az tetszik neki; ekkor már csak ilyen színű tárgyakat kérjünk hátul; és sűrűn mutogassuk ezeket a zöldségesnek: egyik csak kell majd neki... (megkapjuk a kaját).

Irány a **késdobáló**. Bár szüksége volna egy önkéntesre, azok (így érthetően *Sophia* sem) nem nagyon tolonganak (azóta a bizonyos BALESET óta, amit amilyen ostoba volt a mutatványos, megemlített előttünk). *Sophia* mondja is, amikor rá próbáljuk venni a késdobáló elé állásra, hogy **„Te csak ne lökdössél oda!"**! Ez volt a lényeges tipp...

Sophia egy idő után mégis szóba fog elegyedni a késdobálóval: ekkor egy jól irány-

zott **PUSH** *Sophia*-n és máris megkezdődik a mutatvány (valamint kapunk egy kést).
A koldustól a kajáért cserébe kapunk egy beugrót egy kis városnézésre. Jobb oldalt, a hátrább látható lépcsőn baktassunk fel, és adjuk oda a léggömbkezelőnek a jegyet, majd beszállás. Amikor kiúszunk a képről, simán csak vágjuk el a kötelet a késsel...

Az előtérben a hajóbordák közül a leghátsó kijár, és meglepően éles-mint egy csákány. **PICK UP**; majd menjünk jobbra, ahol eleve csákányozásra alkalmas, áttörhetőnek látszó fal van: **USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL**: egy lyukat ütünk a falba. Tömjük be a **PEG**-gel, majd illesszük rá a **SUNSTONE**-t. Most nézzünk bele a



juk a két vezérsugár metszéspontját (valamivel a szarv előtt lesz); menjünk oda, és a szokásos hajóborda-**USE** az X-re: megkapjuk a **MOONSTONE**-t.
Gyerünk vissza a közvetlenül a mólótól jobbra fent lévő pályához. Itt **USE SUNSTONE WITH PEDESTAL**, majd **USE MOONSTONE WITH SUNSTONE** (pakoljuk fel a két követ; a nagyság-sorrendre ügyelve, a középen lévő bemélyedésre).
Utána pillantás a **Plato**-könyvbe: nézzük meg, a **SUNSTONE**-n minek kell együttállnia a szarvval (ugyanaz, mint a náci táborban, tehát a **SUNSTONE**-t úgy állítsuk be, mint múltkor); a következő bekezdés pedig a **MOONSTONE** beállításáról szól. Itt **fontos, hogy a MOONSTONE-t nem a szarvhoz, hanem a SUNSTONE-hoz képest** kell beállítani. Tehát, ha pl. olyat olvasunk, hogy *'az éjszaka közepén telihold'*, akkor a telihold-ábrát kell az éjszaka(nap)-ábrához igazítani, természetesen most már csak a hold-követ forgatva.
Végül a szokott közép-nyomás, és a labirintus ajtaja megnyílik...
Menjünk be. Bent rögtön felfedezünk három szoborfejet. Ha mindhármat felszedjük (ami később a továbbjutás feltétele lesz), a továbbvezető kapu lecsukódik; ezért úgy játsszunk, hogy először KETTŐ fejet szedünk fel (**PICK UP STTUE HEAD**), majd át a kapun: hátul látjuk az előtérben maradt fejet. Használjuk az ostort: **USE WHIP WITH STATUE HEAD IN THE NEXT ROOM** — és máris a miénk a fej.
Ezután addig tekeregjünk, míg egy hatalmas szobrot nem találunk (amely mellett egy kapu van, az nem lesz jó!). Itt **USE WHIP WITH STATUE HEAD**, és álljunk le a szobor előtti, kicsit megsüllyedt helyre: leliftezünk...
Lent meglátjuk *Sternhart*-ot; már jó ideje kinyúlt... (de hogy hogyan jutott be a megfelelő kövek nélkül...). Szerencsére nem rejtette el a **WORLDSTONE**-t (**PICK UP**). Még szedjük fel a mellette fekvő botot; valamint olvassuk el a kezében lévő üzenetet, ahol azt mondja el, hol terül el a **MAP ROOM**, és hogy a mi mágikus halunk nélkül reménytelen kijutni.

Forduljunk is vissza. Sajnos a lift elment, de a vízesés mögött megleljük a lift ellensúlyának láncát, és így *Indy* fel tud mászni.
Ezután keressük meg a másik figurát, ami mellett ott van a zárt kapu. Mindhárom fejet pakoljuk fel a polcra (**USE STATUE HEAD WITH SELF/STATUE HEAD**), és ki is nyílik az átjáró...
Keressük meg azt a pályát, ahol nem tudunk hátrajutni az aranyládához. Itt jól lát-



△ ***Léghajókázunk egy kicsit — ott a kereszt jobbra***

Kezdődik megint egy kis idegmunka. A léghajó irányítása elég nehéz. Amigán és PC-n bal egérgombra a léghajó magassága csökken (gyors, településközeli leszálláskor nyomogassuk!), ugyanakkor az útirány az iránytűn 45 fokkal az óramutató járásával ellentétes irányba fordul; a jobb gombra pedig pont fordítva.
Szálljunk le közvetlenül valamelyik nomád település mellett. Kérdezzük meg az arabot, mit tud a németek munkálatairól, majd **WHAT DO YOU MAKE OF MAP?** Elmondja, hogy a térképen látható kereszt innentől milyen irányban van — tehát mindig így tájékozódjunk. Hamarosan jól be tudjuk majd lőni a célt (egyes falukban mondják is, hogy itt van egy köpésre, s ilyenkor egy vörös, kis kereszt is megjelenik a lavírozó térképen — ott szálljunk le).
A képernyőn, miután sikerrel agyonnyomtuk az őrt, menjünk ki balra. Ott *Sophia* menten bele is esik egy csapdába; nem tudjuk kihozni.
Menjünk a veremtől egy kicsit feljebb, balra lévő járathoz, és **USE LADDER**.
A tárnában bizony tapogatóznunk kell... Mindenesetre így is megtalálunk mindent:

- **egy 'alvó kígyó'**: vegyük fel, mert civilben egy gumicső
- **clay jar** (kanna)
- **blunt wood** thing (peg)

Az előtérben lévő generátorból viszont ne szedjük ki a biztosítékot, mert akkor később vissza kell majd dugni!
Újra menjünk ki, irány balra, a kocsihoz. Van rajta egy üzemanyagtartály (a hátsó kerék felett): mire való a gumicső és a lenti generátoros benzinbetöltő? Természetesen dugjuk be a kocsi tartályába a csövet, és a végére illesszük a **CLAY JAR**-t; meg is töltődik...
Mehetünk vissza a tárnába, és irány a generátor: először nyissuk ki a gázolaj-betöltőt, majd **USE GAS-FILLED JAR WITH GAS-FILLER PIPE**. Ahol generátor van, ott kapcsoló is lesz; mégpedig közvetlenül a generátor mellett (**LITTLE METAL THING**, majd **SWITCH**). **USE**

LOST DIALOGUE-be: a harmadik lap felé lesz egy ilyen kezdetű mondat: **AT MANY OUTPOSTS...** Itt figyeljük meg, melyik jegynek kell együttállnia a **TALL HORN**-nal: ha pl. reggeli nap, akkor **RISING SUN**, stb...
A felillesztett **SUNSTONE**-hoz fordulva, addig forgassuk a tárcsát, amíg a fenti **TALL HORN** alá nem kerül az ezt a bizonyos napszakot szimbolizáló ábra, és ekkor nyomjuk meg a **PEG**-et: nicsak, *Sophia* kiszabadult!
Kapcsoljuk ki a generátort, hogy a gyújtógyertyát kiszedhessük. Mihelyt megvan, menjünk ki; irány a kocsi. Láthatóan hiányzik az egyik gyertya: **USE SPARK PUG WITH SPARK PUG**; ill. a **DISTRIBUTOR CAP**-ot is illesszük a motorba, és máris indulhatunk...

Irány Kréta.

Teljesen (az ösvényen át!) menjünk balra, át a hídon, és a pálya végén szedjük fel a földmérő-herkentyűt (**PICK UP TRANSIT**), majd vissza, és módszeresen nézzünk be minden **ENTRANCE**-be (a híd alatt menjünk át), míg egy különös falfreskót nem lelünk. Valami kapcsolatban lehet a már *Plato* által említett szarvval a freskón levő; és a főtéren levő nagy szarv. Ha már van egy vízszintező, biztos ezt kell használni...
Menjünk ki. A pálya hátsó részén (az egyik kő, míg a másik föld-talapzaton van, és így is egyvonalban) van két kőhalom: mindkettőt **PUSH**-oljuk meg, és a láthatóvá vált szobrokra illesszük a földmérőt.
Kezdjük pl. a jobb oldalival. A freskóra visszaemlékezve, innen a saját oldalunknak megfelelő szarv-részre kell irányítanunk a tájolót (alaposan nagyít a műszer, így nehezen ismerhető fel a szarv!). Ha befogtuk a jobb oldali szarv-felet, lépjünk ki. Ha *Indy* közli, hogy a 'jobb szarvat láttam' (**I SEE THE RIGHT HORN**), minden OK, és a program automatikusan mutatja a vezérsugár irányát.
Ugyanezt tegyük meg a bal oldali szoborral, ill. szarvféllel is. Ha jól tájoltunk (*'a bal szarvfelet láttam'*), automatikusan megkap

hatóan valami ellensúlyos szerkezet van: mi lökjük ki az ellensúly biztosítópeckét! (**USE STAFF WITH CHOCK**).

Vissza, és lejjebb keressünk egy olyan termet, amiben jobbra, hátul egy hatalmas arc van. Dugjuk be az ágat a szájába! (**USE STAFF WITH STATUE MOUTH!**) Jé, a lift felemelkedik, és máris megszerezhetjük az aranydobozt; alatta két **ORICHALCUM**-ot is lelünk.
Ezek után (a liftre ráállva) menjünk vissza *Sophia*-hoz, és menjünk ki ott a hátsó járaton.

Egy olyan terembe érünk, ahol a hátsó falon (egy zárt kapu mellett) egy nyílás van. Mi nem nagyon akarunk felmászni, így kérjük meg *Sophia*-t (szigorúan csak a hiúságára hatva!), hogy ő másszon fel! (**LET ME BOOST YOU...; YOU PROBABLY...; I MUST MEANT...; WITH LUCK...**). Odaátról kinyitja a kaput.

Mivel *Sternhart* azt mondta, hogy csak az aranyhallal lehet kijutni a labirintusból, próbáljuk is ki. Sajnos a nálunk lévő **ORICHALCUM**-ok elnyomnak minden külső hatást — de az aranydoboz kellően árnyékol (rakjuk be), és *Sophia*-t is kérjük meg, rakja bele a nyakláncát (**CAN I...; I THINK IT'S TROWING...; SO WE NEED TO HIDE...; SEE...; NUR-AB-SAL...; I WANT TO PUT IT IN BOX**).

Mászkáljunk a termekben, és minden teremben szedjük elő az aranyhalat. Ahol egy meghatározott irányba beáll (mondja is, melyik fal felé mutat), ott a falat piszkáljuk meg a bordadarabbal: és máris megvan a kiút... (**OPEN DOOR**). Bent kapjuk fel az újabb **ORICHALCUM**-ot, majd jobbra. Az Atlantisz-terepmakett közepén a szokás szerint alkalmazzuk a 3 követ; lásd az előző használatnál említetteket + a **WORLDSTONE** a **TO APPROACH ATLANTIS ITSELF**...-ben nézzük meg, hogy a *MILYEN állású Hold MIT világított be* és így állítsuk a **WORLDSTONE**-t a **MOONSTONE**-hoz.

Egy kis animáció, majd a megjelent ajtón ki. Ott megjelenik *Kerner*, persze fegyverrel, és elszedi a köveket (s ha rosszul társalgunk, még az életünket is), valamint foglyul ejti *Sophia*-t. Végül a jobb oldali fal megszúrkálásával távozhatunk.

A móló előtt bukkanunk felszínre. Irány a hátul horgonyzó tengeralattjáró, ahol **PUSH**-oljuk meg a torony bejáratát — a felmászó volt kapitány pillanatok alatt leverhető.
Bent: a hajó egész hosszán jópár vezérlő van. Legfelül, a mindig biztonságos kapitányi kabinban van a magasság-szabályzó (ennek karja egy használat után letörik, de simán pótolható a *Sophia* melletti teremből előhalászható WC-pumpával. A kapitányi fülkében van még egy hangosbeszélő, amivel a legénységet küldhetjük az első vagy a hátsó torpedókhoz, ill. 'pihenj'-t és gyülekezőt vezérelhetünk (értelemszerűen nekünk csak az első két lehetőség biztonságos).
A lejjebb lévő szinten, balra találjuk a magasságszabályzót; barna potméter (a kenyeres asztal után, ahol szedjük fel a kenyérszeleteket, sajtot, és kannát is) és az előre-hátra kapcsolót. Mindkettőt **PUSH**-oljuk meg, hogy vezérlést szerezzünk rajta).
Sophia-t kérjük meg, ha megjelenünk az őr mögött, üsse le (*Sophiá*hoz a háta mögötti szellőzőn át beszélhetünk). Az akkumulátoroknál a szivárgó savat a náci táborban is használt kerámiaedénnyel szedjük fel.

Irány *Sophia*. Az őr felénk fordul — kérdezzük meg tőle, ismeri-e sanyarú sorsát (**DID SOPHIA FORETELL...**) — ekkor üti le *Sophia*.
Az akkumulátorsavval az orvosi szoba túloldalán lévő 'erős doboz'-t marattathatjuk szét — megleljük benne a köveket és egy kulcsot a kormányzárhoz.
A kulccsal menjünk vissza *Sophia*-hoz, és nyissuk ki a kormányzárat. Most már teljes az uralmunk a hajó felett — így **PUSH**-oljunk is valamelyik vezérlőszerkentyűre! Egy csavarás a kormányon — nono, ezzel gond van, nem forog... (és ekkor kezdődik a szokásos ide-oda mászka a hajóban, RESTORE és dühöngés...). De ha a sebességet teljesen leszabályozzuk és az odavissza kapcsolót átállítjuk, már forog...
Nem nehéz felfedezni, hogy a kormányműveletekkel a hajó szemlélőtől való távolsága változtatható (nehezítés, hogy minden művelet után ellenkező irányba fordul a hajó...); és akkor megy messzebb, ha a hajó menetirányával ELLENTÉTES irányba forgatjuk a kormányt (míg azonos irányba forgatva közeledik). Tehát a hajó pillanatnyi állásától függő, állandóan változó clickeléssel a hajó az **AIR LOCK**-kal egy vonalba kerülhet (a magasság pedig a baloldali karral szabályozható). Amennyiben éppen ellenkező irányba megy a hajó, ha sikerül egy vonalba hozni a bejárattal, akkor sincs gond, mert pár képpel odébb a hajó simán irányt változtat, így — ha a magasság is rendben van — simán befutunk a dokkba.



▽ ***Tengeralattjáró — sikerült beslisszolni!***

Kettesben indulunk tovább immár **Atlantiszon**. A sötétben rögvest lelünk egy létrát (**PICK UP**), majd jobbra menve *Sophia*-t elrabolják a hátul látható ajtón át. Ekkortól a világosság már valamivel megnő, és láthatjuk, hogy kell feljutni az ajtó platójára — simán csak támasszuk a létrát a törött lépcső aljához. Fel.
Fent kivehető, az ajtó mellett, egy kódoboz. Ha kinyitjuk, benne egy fémrudat találunk, amin — tüzetesebben megvizsgálva — egy lyuk van. Ebből rögtön következik a teendő (mivel világítóeszköz égen-földön nincs): rakjunk be ebbe a nyílásba egy **ORICHALCUM**-ot — és menten világos lesz!
A kapu meletti szobor talapzatára a szokott sorrendben helyezzük fel a köveket, majd pillantsunk bele a **Plato**-könyvbe! *'A végső bejutás csak az „ellentétesen gondolkodóknak" lehetséges...'* — tehát, a már kialakult beállításokban valamit, vagy mindent ELLENTETTJÉRE kell változtatni! Pl. a **SUNSTONE** esetén ha eddig a **MORNING LIGHT** állt együtt a szarvval, akkor most ebből **SETTING LIGHT** lesz; szerencsére nekünk csak a **SUNSTONE** állását kell negálnunk, a másik kettő kő állása legyen pontosan az eddigi (tehát ha eddig pl. az alsó kettő kőnél a **DARKEST NIGHT-FULL MOON** páros volt, akkor most is ez marad; értelemszerűen az előző kőbeállításokhoz képest minden követ pont 180 fokkal el kell így forgatnunk).

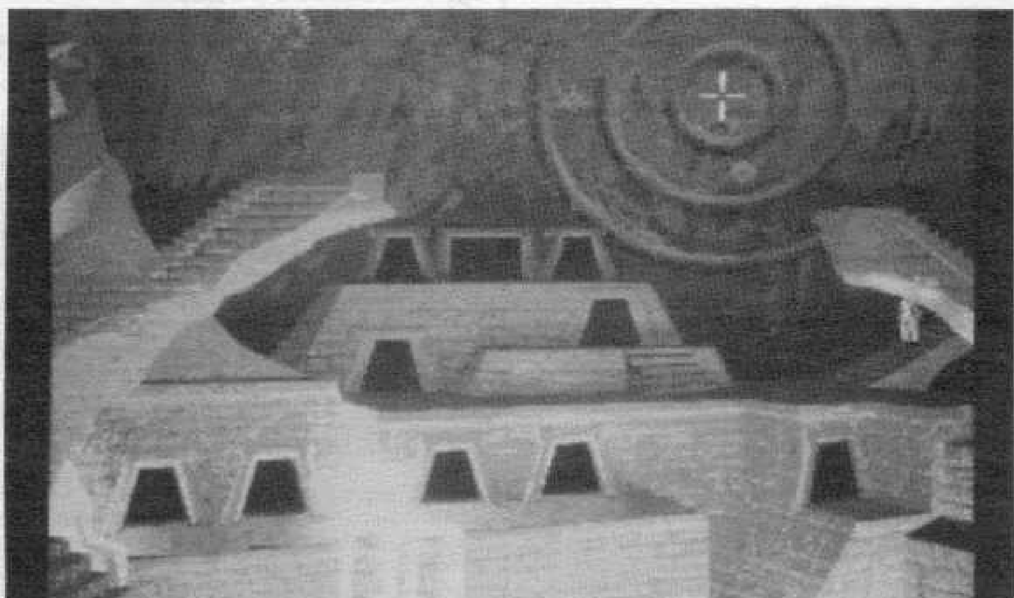
Kinyílik a szobor szája: etessük is meg (**USE ORICHALCUM WITH SENTY STALE**) egy **ORICHALCUM**-mal! Az ajtó kinyílik; felszedhetjük a köveket, a létrát, és be.

Egy még keményebb rész következik. Nem árt megjegyezni (lerajzolni), mi hol van, mert úgy lényegesen egyszerűbb lesz mászkálni. Először egy kis tipphalmaz::
- A rácsok sima **OPEN**-nel nyithatóak, és máris bemászhatunk.
- Két helyen is 'robot-alkatrészek' vannak. Itt szedjük fel a kereket (**BRONZE SPOKEN WHEEL**), ill. a bronz fogaskereket (**BRONZE GEAR**).
- Ahol a bal oldalon egy szobor van (**CROSS BETWEEN A BULL AND A FISH**), a feje levehető! Ennek a fejnek a láva-teremben lesz jelentősége: miután a kő-poharat megszereztük, és azt a **PEDESTAL**-ra raktuk itt a teremben, **USE FISH HEAD WITH PLAQUE**-vel a kupa feltölthető lávával, amit automatikusan fel is szedünk.
- A mászkáló őrök nem veszélyesek: egyrészt egyszer mindenképpen össze kell vernünk az egyiket, hogy kolbászhoz jussunk; másrészt néha ad a program a szinte elronthatatlan ütközetek után pár (4-5) pontot.
- A külső körgyűrűn is menjünk végig: ahol egy csontváz van, szedjük fel a mellkasát. Ebbe azonnal bele is rakhatjuk a sajt és a kenyér összeállításával nyert 'mélytengeri szendvics'-et, illetve a kolbászt. A végeredménynek CSALÉTEK-KALITKA neve lesz: na vajon miknek? Persze a rákoknak! (Hisz eleve van

CRAB ROOM, rákszoba! Irány ide; a csapdát merítsük a vízbe és hamarosan zsákmányunk is lesz...)

Bent irány *Sophia*: viszont rögtön el is kezd kényeskedni, amikor **OPEN CAGE**-dzsel felerőlködjük a rácsot, hogy mi lesz, ha rá szögre kerül, és mielőtt feltennénk, a szomszédos terembeli ábra szerint rakjuk mögéje a **MACHINE ROOM**-ban már használt kereket.

- A pántszerű (szomszédos szerzemény) valamit vagy a bal, vagy a jobb oldali szögekre illesszük (ha a bal oldaliakra rakjuk, akkor az ajtó felőli kar mozog, ha pedig fordítva, akkor ellenkezőleg).
- A fogaskereket a következőképpen használjuk a két megmaradt lehetőség szerint: ha felülre rakjuk, akkor a kar előre lendül, ha hátra, akkor pedig hátra húzódik.
- Amikor mindkét kulcskarikán fenn van a lánc, már csak az előrenyújtott karokat kell visszahúzni (pl. simán a fogaskerék áthelyezése az alsó szögre és az **ORICHALCUM**-etetés): az ajtó leomlik...



△ ***Lávaszoba — a háttérben a következő forgatás***

- A láva szállításához szükséges kő-kupa egy olyan szobában van, ahol a földön egy mély szakadék tátong. Itt **USE LADDER ON HOLE**, és máris átmehetünk a szoborhoz, aki a kezében tartja az edényt.
- Ha megvan a **WHEEL** és a pohárnyi láva, irány a **MACHINE ROOM**. Itt az alsó szobor fejétől jobbra fent lévő pecekre rakjuk fel a kereket, majd az emelvény tetején töltsük bele a rendszerbe a pohár lávát: 10 **ORICHALCUM** a jutalom... (mellesleg ezt többször megtehetjük: 20, 30... kő a jutalom, de vigyázat, mert 119-nél többet nem tarthatunk egyszerre megunknál). FONTOS! Ha megnyugtató mennyiségű **ORICHALCUM**-ot gyűjtöttünk be, a kereket szedjük újra fel! (A franc se gondolná, hogy ilyen univerzális, több masinába is jó alkatrészeket is gyártottak az atlantisziak... kitolás kitolás hátán!)
- A börtönben, ha a felső rácsnál vagyunk, a szoborba rakjunk egy **ORICHALCUM**-ot — az őr eltaposódik.
- Az átjárónál, ha az első **ORICHALCUM**-ot beejtjük a halszobor szájába, még a kapu egyik szárnya megroggyan, de utána bármennyi követ is töltünk tovább, nem működik (jelen sorok írója kb. egy órán át fáradhatatlanul pakolászta a köveket a szoborba; de így sem indult meg...). Logikus feltételezés lenne, hogy valószínűleg itt kell használni a bronz fogaskereket, mert valami zűr lehet a nyitószerkezettel; de ez sem igaz. A támpont a víz lehet: 'eltorlaszolja a kaput'. De hogy tüntethetnénk el a vizet? (a logikusnak tűnő slaggal nem...)

Használjuk a felszedett **EEL** szobrot! Bár ezt a program nem hangsúlyozza, de van rajta egy **ORICHALCUM-nyílás**: ha ezen és a **CRAB ROOM**-on kívül más szobában akarnánk alkalmazni, a program kiírja, *'feleslegesen felfűteni a termet!'* (a **CRAB ROOM**-beli szárítással vigyázzunk, mert utána már hiú ábránd lesz a rákfogás...). Tehát — ki gondolta volna — valóban a vizet kell eltüntetni (**USE ORICHALCUM IN EEL FIGURINE**)!

ejtjük... A meggyőzés nem használ, alátámasztani meg nincs mivel a rácsot (egyedül az acélfáklyára, ill. a nap/hold stb...-kövekre írja ki a program, hogy túl gyenge; a többi tárgyról semmi hasznos infót nem ad); hagyjuk itt *Sophia*-t! (Miután persze **PICK UP STATUE PART**-tal felvettük a szobordarabkát)

Ha bemegyünk a **CANAL**-ba, hátul egy rákforma tutajt látunk; de az utat éhes tapogatók zárják el: **USE TRAPPED CRAB WITH OCTOPUS**, és máris szabad az út. Úszszunk át, majd a tutajrák szájába szintén rakjunk egy **ORICHALCUM**-ot, és így a motorja életre kel (**LOOK AT CRAB MOUTH, USE ORICHALUM IN CRAB MOUTH**), innen már sima **FLOAT**-tal irányíthatjuk a tutajt.

A kapukon valamelyik (véletlenszerű) kő alkalmazásával juthatunk át (**USE SUNSTONE/ MOONSTONE/ WORLDSTONE ON SPINDLE**). Ha balra indulunk, a második képernyőn menjünk fel a lépcsőn, és szedjük fel a masina-alkatrészt: **PICK UP CRESCENT-SHAPED GEAR**, majd **CLOSE CUPBOARD** és **LOOK AT CUPBOARD** — a gép összerakásához némi segítség...

Balra egy pályával pedig menjünk be hátra, a folyosón. Amennyiben a láncot felfűzzük bármelyik karikára (**USE CHAIN WITH BRONZE LOOP v. ARM**), kukkantsunk be a sérült szoborba, ez létra nélkül nem fog menni (**USE LADDER WITH CHEST PLATE**). **OPEN DESK PLATE, LOOK AT DESK PLATE**: és itt kell elindítani a gépet...:

- Némi kísérletezés, a szobor karjainak helyzetváltoztatása alapján intézzük el, hogy mindkét karját zárja össze (látható a mozgásuk! Ráadásul *INDY* kommentálja is, ha az adott elrendezésnél már elakadt a gép, tehát szélső helyzetben van valamelyik kar; érdekes látvány, hogy ilyenkor az ajtó előtt lévő jobb kezéből totálisan hiányzik egy jó darab...). Amikor ez megvan, már a szobor előtti lánc mindkét vége felfűzhető a két karikára.
- A fehér száj-'akármi' a középen lévő

Megjegyzés: A PC-s verziónál nem tudjuk, hogy a törés vagy a **Lucasfilm** bűne-e, de 590 Kb-nál kisebb szabad RAM-nál mindenféle fura dolog történik: véglegesen eltűnik *INDY* sprite-ja, meg még sok hasonlatos dolog... **Tanulság**: ne játsszuk rossz operációs rendszer alatt és egy csomó képlopó programmal párhuzamosan!)

Ha lemászunk a létráról, felszedhetjük a földről a **HINGE PIN**-t, ami szemre is egy marha erős vasrúd: ezzel már OK lesz *Sophia* szabadulása... De még ne most menjünk *Sophia*-ért, hisz bent a fali hieroglifák tanúsága szerint két kar kell a vájatvágó beindításához, és az előbbi pecket pedig a cellarácsnál véglegesen elvesztjük (a hajó WC-pumpája, ill. a barlangbeli bot véglegesen elveszett, hiába is RESTORE-oznánk).

Menjünk be az újonnan nyílt ajtón, és egy pályát balra-le. Itt nézzünk be balra a főterembe, és az emelvényen felmenve szedjük fel a csontvázak lábánál fekvő kart; ki, ismét egy pályával le, itt be a kotrógéphez, végül jobbra.

Másszunk fel rá (**GO TO MOUTH**), és a szokott módon etessünk **ORICHALCUM**-mal, majd a falkarc szerint a két szélső nyílásba illesszük a két kart, és minkettőt **PUSH**-oljuk teljesen fel: és már indul is a gép.

A folyosón száguldás közben a bal kart **PULL**-oljuk le teljesen alsó állásig; a jobb kart **PICK UP**-pel szedjük ki és rakjuk be középre, majd teljesen nyomjuk fel. A kotró párszor megpördül, és a falat áttörve (szerencsére a két kar megmarad) kiutat nyit (jöjjünk vissza!).

Menjünk vissza a cellákhoz, és adjuk oda *Sophia*-nak a kapunyitáskor felszedett reteszt (**GIVE HINGE PIN TO SOPHIA**), majd a már begyakorolt **OPEN CAGE**. Az adandó válaszok (végre több is van!): **I'VE GOT A PLAN; BRACE THE CAGE WITH THE HINGE PIN.**

Egy kis összezördülés (ránkripakodik *Sophia*, hogy miért akartuk elevenen elrohasztani itt bent), majd egy-két csók, és mehetünk is vissza...

Sajnos bent *Sophia*-ban fellép a vallásos érzület, és az istennek se lehet elráncigálni a főteremből. Jó nyomnak tűnne *Sophia* azon mondata, hogy *'Isteni energiával bíró egyéneknek állandóan enni kell...'*; de nem kell a kolbásszal vacakolni (**és feleslegesen RESTORE**-oznánk is...). Inkább **LOOK AT SOPHIA**: bejön a nyaklàncos kép. Itt már csak simán **USE ORICHALCUM IN NECKLACE MOUTH**: a fej ördögivé válik,



áttüzesedik; és ez már *Sophia*-t is idegesíti, oda is adja, mi meg bevágjuk a dobozunkba és azt pedig a tűzbe... Az átok megszűnt *Sophia*-n, mehetünk is tovább...

Bent, az új vágatba bemenve menjünk át a hídon (sima click), és hamarosan egy jó nagy labirintusba érünk: szerencsére csak megfigyelőképesség kérdése, hogy azonnal rájöjjünk, hogy érdemes róla térképet készíteni... Mi a következőképpen csináltuk:

Adott három nagy ajtócsoport, 3+3+3; 3+2+5; 2+3+2 (ez utolsó csoporttól jöttünk ki) kapuval. A fenti sorrendet tartva, és felülről/balról számozva a következő viszonyok állapíthatóak meg az ajtók között:

közvetlen (pl. azonos szinten vagy jól látható lépcsőkkel) összekötve: 1-2-3; 4-5-6; 7-8-9; 10-11-12; 13-14; 15-16; 17-18; 20-21; 22-23-24.

Próbálgatással és komolyabb megfigyeléssel:

14-20 a lépcsőn át;
1 <> 8
2 <> 17
3 > 16
4 <> 24
5 > 16
6 <> 7
7 <> 6
8 <> 1
9 > 16
10<> 14
11<> 18
12<> 19 (19 nem vezet sehova!)
13 > 16
14<> 10
15<> 22 (csak ezen át juthatunk ki a 16-os kapun bejutva)
17<> 2
18<> 11
19<> 12
20<> 25 és 20<>14, ami első látásra nem látszik
22<> 15
23: ez a bemenő pont
24<> 4
25<> 20: a 25 a kimenő pont

Azért írtuk le ilyen részletesen, mert előfordulhat a kapcsolatok 'megkeveredése'; így ez alapján sokkal egyszerűbb lesz a követendő útvonal megkonstruálása (23 —> 25). Jelen esetben ez: 23 > 24 > 4 > 6 > 7 > 8 > 1 > 2 > 17 > 18 > 11 > 10 > 14 > lépcsőn 20 > 25 és máris lemehetünk a lépcsőn.

Itt a megszilárdult láva-kérgeken kell átmenni jobbra, ez szerencsére egyáltaln nem nehéz, mert az nem semmisülhet meg, amin éppen állunk és téves lépés lehetősége is kizárt.

Itt még egy nagyon fontos megfigyelnivaló van: a terem hátsó falán egy szokott elrendezés rajza van: a külső körben balra egy nap, a középsőben alul egy (tele)hold, a belsőben pedig alul egy háromszög (gy.k.: vulkán). Ezt jól jegyezzük meg, mert a továbbjutásban szükségünk lesz rá!

Amikor *Sophia* is átjutott (szerencsére nem kell segíteni; végre egyszer maga is csinált valamit!), menjünk le a lépcsőn, majd be a főcentrumba!

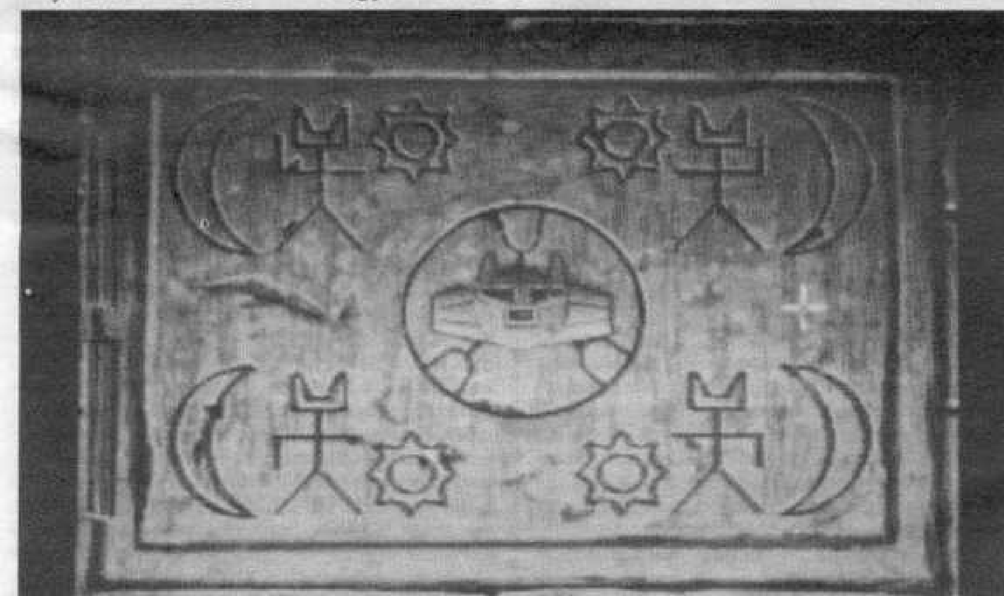
Ott a szokott módon rakjuk össze a köveket, és **LOOK AT WORLDSTONE**. Máris tekergethetjük a köveket a láva-labirintus termének megfelelően (a fent említett esetben a déli nap nézzen balra, a telihold és a vulkán pedig lefelé).

Némi dirr-durr, és megjelenik *Kerner*, valamint az őrült tudós. Persze mindenki magát akarja istennek megtenni; hiába említjük nekik a görbelábú gnómok csontvázát, **Plato** fatális tévedését: *„ezek a fejlődés melléktermékei..."*. **(Én még a görbelábú ninjával is próbálkoztam — CoVboy)** Némi összezördülés is van *Kerner* és a tudós között, de nem kell megőrülni, nem ilyen sablonos egymást-lepuffantás a vég...

Először *Kerner*-en próbálják ki a hatást, mégpedig 1 **ORCHALCUM**-mal. Kissé összetöpörödik, majd lezuhan; így 1 **ORICHALCUM** valószínűleg nem lesz elég; ragaszkodhatnánk is a **Plato**-féle 10 kőhöz (ha ki akarunk nyúlni; ekkor sovány vigasz, hogy a tudós is kinyúlik...). Mi inkább ne tegyük ezt, mindenesetre akárhogyan is, de a sor rajtunk van (*Kerner* helyére állunk). Talán próbáljunk hatni a tudós félelmére, hogy mi lesz vele, ha mi valóban isteni méreteket öltünk...: **YOU DON'T NEED...; LISTEN, WHAT IF...; DIVIDING BY TEN...;** (ezután lehet végérvényesen elszúrni a dolgokat: a **NO BEADS...** kivételével bármit válaszolunk, az előbb már említett dolgok történnek): **NO BEADS...; FOR YOUR SAKE, I HOPE...; LET'S GET OUT OF...; IF I REACH...; ONCE....; EVER HEAR THE TERM...**: és mégis a doki áll be, miután berakosgatja az **ORICHALCUM**-okat. Ez sem jön össze, az egész birodalom pedig összeroppanni látszik: futás is ki (automatikus...)!

Megcsodálhatjuk még a finálét, a stáblistát és a **Lucasfilm**-embléma egy fura, új megvalósítását... Jó játék ez az **IndiJános**, bár mondjuk egy kicsit debil ötletekkel ruházták fel az előző részekhez képest, ez viszont nem vált a hátrányára.

▽ ***A fali hieroglifák — egyértelmű nem?***





Treasures of the Savage Frontier



△ ***Ez itten kérem CoVboyné... khm. pontosabban a címképernyő*** (PC)

Ugye mindenki ismeri legalább hírből a **Gateway to the Savage Frontier**-t? Most már jól benne vagyunk az évben **(hmm.. melyikben is...? — CoVboy)** tehát valószínűleg a **TSF** is beszivárgott minden AD&D játékos gyűjteményébe. Mivel a **CoV #24**-ben már kellően jellemeztük az előző részt, szeretnénk megnyugtatni a kalandorokat: nyugodtan essenek neki a **TSF**-nek, nyomokban sem emlékeztet az első részre: ez egy jó játék!

A szükséges körítésről: a játékot kényelmi szempontokból nem Amigán, hanem PC-n játszottuk le, az MCGA (320*200 pont 256 színben) képek meglehetősen jók, a megvalósítás tökéletes, vagyis a program nem száll el. Egyetlen zavaró körülmény bukkant fel: érthetetlen módon nem a PC óráját használják az időzítések ellenőrzésére, így, ha valaki véletlenül normális gépet próbál használni, akkor ki kell vennie turbóból, ha az üzeneteket el akarja olvani. Jó-jó a **GSF**-fel az volt a baj, hogy tetű lassú, most meg az, hogy gyors, de hát miért nem tanulnak meg **SSI**-ék óra IC-t programozni? Mellesleg az Amiga verzió meg lassúnak tűnik a PC változat után, úgyhogy semmi jót nem várunk a 64-es verziótól, hacsaknem annyit, hogy igazán megjelenhetne már...

Van még egy apró probléma: a program nem bírja átvenni az AMIGA-n mentett **GSF** karaktereket, ezért esetleg új csapatot kell bütykölnünk. Hát akkor kezdjük: egy sör az asztalon, a többi a hűtőben, cigaretta a bal kéztől 15 centiméterre, jobb kéz klaviatúrára vagy az egérre tapad, szemek a kigúvadnak, fül áramvonalasan hátrasimul...

...csapatunk a **GSF** abszolválása után **Yartar** mellett élvezi a népszerűséget és a pihenést, amikor régi barátunk (barátunk?!? maximum kedvenc zsarnokunk!) *Anamitas* az egész csapatot **Llorkh**-ba varázsolja.

Mindenki ismeri *Anamitas*t? Nem? Na jó. Ez egy vén, korpulens fickó, foglalkozására nézve varázsló (olyasmi, mint a programozó, vagy mint CoVboy) **(Kérem a kárpótlási jegyemet! — CoVboy)**, akit még a **GSF** idején mi rángattunk ki a trutyiból, éppen akkor, amikor néhány jóravaló bandita rá akart uszítani egy osztrák tévésztárt és egy ex-magyar úriembert némi feldarabolás céljából. Azóta ez a piszok mindenféle rázós kalandra küldözget minimális alapbérért. Lakhelye **Secomber** (délkelet), egy színes házban lakik, dwarf testőre van, és szivárványszínű cicákat tart. (Szőke, barna, vörös, stb...)

Tehát **Llorkh**-ban landolunk, ahol a maradék *Zhentil* erők támadást indítottak a Lordok Szövetsége ellen. Ez utóbbi egy csomó város szövetsége, természetesen mi őket támogatjuk. A támadás célja a dwarfok helyi kultúrházának (temploma stb...) elfoglalása. A támadók vezetője *Lord Geildarr*. *Anamitas* meg a lelkünkre köti, hogy feltétlenül keressük fel **Secomber**ben, miután végeztünk a feladattal és *Lord Geildarr*-ral.

Hopp, álljunk meg egy pillanatra! A csaták közben szükség esetén megtalálható a **BANDAGE** menüpont, igaz csak akkor látható, ha van haldokló játékosunk. Lehet, hogy a **GSF**-ből sem maradt ki, csak *Krevish* automatikusan ellátta a sérültet? Ejnye... A **TSF** egyébként hozott néhány épeszű újítást. Például lehet vásárolni térképeket. Ezek használata egyszerű: **READY, USE** erre felrajzol egy teljesen használhatatlan térképet. Nem azért használhatatlan, mert semmitmondó, hanem azért, mert egy néhány oldallal arrébb megtaláljuk az összeset. Tehát a jelszó: térképet csak **CoV**-val együtt vegyél, vagy rendeld meg! **(Nem a térképet, a CoV-ot!)** Néhány helyen tapasztalni fogjuk, hogy csata közben további harcosok csatlakoznak egyik vagy másik csapathoz. Az ötlet jó, kellemesen színesíti a harcot, csak akkor fogunk heveny káromkodásban kitörni, amikor a varázslóink mögött egy lépés távolságra tűnik fel egy újabb kis hadsereg. Nagyon szerencsés újítás, hogy végre az **NPC**-ket (gyengébbek kedvéért: 'non-playing character', ezek önként csatlakoznak a csapathoz) is magunk vezérelhetjük. Eddig igen kínos volt ezeket megvédeni az öngyilkosságtól.

Továbbá lehet találni egy rakás mindenféle **"LUCKY PAPER"**-t. Ennek a helyes magyar

fordítását igen nehéz lenne megadni, nevezzük egyszerűen 'izé'-nek. Egy ilyen izé úgy működik, hogy először is bespájzolunk valamennyit. Ezek után egy rakás helyszínen becserkészünk olyan ellenséges csapatokat, amelyekben együtt vannak *kraken* késelők, *zhentil* harcosok, és '**Hosttower**'-beli (na most ezt mire fordítsuk? **Hosttower**-re?) mágusok. Nagyon figyeljünk, ugyanis nincs túl sok ilyen csapat! Ha találtunk ilyen társaságot, akkor természetesen ki kell nyírnunk őket, de nem mindegy, hogy milyen sorrendben! Ezeknél a csapatoknál három különböző színű kristály van. Ha bármelyik ellenséges figurát lecsapjuk, akkor a többi pánikba esik, és összetöri a nála található kristályt. Az első halott ellenségnél találunk csak ép kristályt a harc végén, tehát legkevesebb három ilyen csapatot kell kinyírnunk, úgy, hogy elsőként kinyírunk mondjuk egy *krakent*, a következő csatában majd egy *zhentil*-beli harcost, a harmadik csatában előre veszünk egy mágust. A dolog szépsége, hogy a háromféle ellenség teljesen eltérő erejű és harcmodorú. Amíg koncentrált támadással kikészítünk egy *Zhentil Lord*-ot, addig garantáltan begyűjtünk néhány kellemes varázslatot, mert az ellenséges varázslók annyira gyengék, hogy hímes tojásként kell vigyázni rájuk. Ha megszereztük a háromféle kristályt, a továbbiakban gond nélkül el tudjuk majd olvasni az 'izé'-ket, amik egyébként kémjelentések. Ügyes! Nyilván az ellenfelek is csak együtt tudják olvasni ezeket, lásd még a 'koalíciós kémjelentés' címszót.
Tehát **Llorkh**-ban vagyunk. Előbb kószáljunk végig a városon. Kapunk majd néhány journal hivatkozást. A #1 nem érdekes, egy térkép. A #3 elmondja, hogy *Lord Geildarr* emberei délkeleten falbontással próbálnak behatolni a helyi postahivatalba. (Vagy az egy másik műsor?) Ezt csak akkor kapjuk meg, ha az ellenséges sebesülteket a város északi részén békén hagyjuk. A #5-öt akkor kapjuk, ha kisegítjük a kocsmába beszorított dwarfokat. (Nem bírnak a sörrel?) Ebből megtudhatjuk, hogy közeledik az erősítés.
Miután a város felszíni részeit kipucoltuk, menjünk be a kastélyba. A védők igen aktív társaságát intézzük el, majd vizsgáljuk meg az oldalsó szobákat. Ha még mindig élünk, távozzunk a kastélyból a várbörtön irányába. Ennek felderítését kezdjük a déli részen. Rövidesen belebotlunk a J#8-ba, ez arról értesít, hogy egy nem éppen ősrégi csontváz heverészik némi vérmocsok közepén. A közelben megismerkedhetünk az egyik új szörnyeteggel, bár ez nem túl veszélyes. Na igen, szörnyeteg... van nénány új köztük. Röviden: ha háromfejűvel találkozol, vagy *'bulette'*-tel, keményíts!
Észak felé haladva rövidesen erotikus pankráció tanúivá válunk, két hölgyemény csépeli egymást, ráadásul mind a kettő azt állítja, hogy ő *Siulajia*. Agyoncsapni nem tanácsos egyiket sem, bóklásszunk a menüben, varázsoljunk ezt-azt. (**dispel magic, remove curse, charm person**...) Bevalljuk, fogalmunk sincs, mit csináltunk, amikor az egyik hölgy elárulta magát, és (vesztére) harcba szállt. A másik hölgy csatlakozik a csapathoz, amiből még sok bajunk lesz. A J#24 keretében rövid családregényt olvashatnak azok a szerencsések, akiknek birtokában van az eredeti dokumentáció, ezt most inkább spóroljuk meg. Haladjunk tovább az egyetlen lehetséges úton, végül egy kisebbfajta ütkezet során egy *Jarbarkas* nevű harcos segítségével tapossuk ki *Lord Geildarr* belső részeit. A J#11 *Jarbarkas* meséje arról, hogy ő milyen jó fej, a J#11 pedig *Anamitas* kedves meghívó levele, szabad fordításban így kezdődik:
„Kedves barátaim,
ha ezt olvassátok, akkor minden bizonnyal győztetek...
...ha nem akkor remélem a Jóért vívott nemes küzdelemben haltatok meg..."
Jó fej az öreg, nem?
Vegyük az irányt **Secomber** felé (nyugatra a második város). Útközben tiszteletünket tehetjük **Loudwater**-ban. Nyugodtan kutassuk végig a várost, csapkodjuk agyon az ellenséget, és természetesen fogadjuk el a köpenyt. Ezt akkor kapjuk meg, ha a város délkeleti részéből elűzzük a kísérteteket. Ha egy csinos hölgyike kéri a segítségünket, menjünk vele. Ezután újabb szörnyeteggel ismerkedhetünk meg, a *'greenhag'*-gel. Ez egy ügyes jószág, ugyanis tudja változtatni az alakját. A bonus gyűrű igen jó szolgálatot fog tenni a játék végén. Eltársaloghatunk az északi kapukat biztosító őrökkel is (J#17), akiktől megtudhatjuk, hogy **Ascore** hőseit ők mentették meg. Csöppet túloznak a fiúk.
Secomberben látogassuk meg *Anamitast*. Felkínál egy koronát, ezt természetesen fogadjuk el. Sajnos fele királyság és királylány nem jár vele, ellenben a továbbiakban az **Encamp** menüben látható lesz a **CROWN** menüpont. Ennek segítségével bármikor kapcsolatba léphetünk *Anamitas*sal, aki elismétli az éppen aktuális feladatot. Jó ötlet, nem kell mindig **Secomber**be menni. A város térképe egy csöppet megváltozott. A délkeleti sarokban a titkos ajtó mögött beszerezhetjük az első kristályt.
A továbbiakban a feladatok sorrendjét csak nagyjából követjük, inkább az egyes helyszíneket külön tárgyaljuk. Ennek nem csak az az oka, hogy a szokásoknak megfelelően szabadon kószálhatunk a térképen, hanem az is, hogy több helyszínhez nem tartozik feladat.
Talán kezdjük a leginkább elhagyható feladattal. Ha a térképen bóklászunk, előbb-utóbb találkozni fogunk az erdei varázslóval, vagy valami ilyesmivel. Tőle megtudjuk, hogy a terepen megtalálható a dwarfok három ősi barlangja, amelyekben sok tapasztalatot gyűjthetünk, ha be merünk menni. A terepen kóricáló dwarfoktól további információt is megtudhatunk a barlangokról, ha előbb nem vertük őket agyon, tehát ne tegyünk így, ha találkozunk. A három labirintus térképe nem igazán bonyolult, ezért tekintsünk el ezektől, valamint a pontos hely megjelölésétől is. (Nem nehéz megtalálni.)
Az egyik labirintus egy szimpla terem. Különlegessége abban rejlik, hogy sem a falak, sem az ajtók nem ott vannak, ahol látjuk őket, ráadásul folyamatosan változtatják a helyüket. Mindenesetre, ha már bent vagyunk, akkor igyekezzünk valamelyik fal középső részén keresztül távozni. Minél hamarabb, ugyanis gyakorlatilag minden lépésnél nagy csapat ellenséggel fogunk találkozni, akik hipp-hopp agyonvernek minket. Ebben a barlangban pihenni nem lehet. Előfordulhat, hogy a program véletlenül a fal túloldalán helyezi el az ellenség egy részét, tehát kölcsönösen nem tudjuk egymást kiirtani. Ekkor az elérhető ellenség eltiprása után meneküljünk el a térképről.
A második labirintus egy folyosó, a két végén egy-egy ajtóval, közte további nyolc. Miután bejöttünk, vegyük sorra az ajtókat nyugatról, majd a keleti ajtón távozzunk. Ha esetleg az ajtón belépés után ismét a folyosón találjuk magunkat, akkor ott már jártunk. Ha nem tévesztettük el az ajtókat akkor végül keleten a szabadba érkezünk. Szerencsére ebben a labirintusban lehet pihenni.
A harmadik labirintus a 'keresztút'. Erről láthatunk térképet is, de csak akkor, ha a kereszteződésben állunk. A feladat egyszerű, pucoljuk ki a teljes területet. A feladatot kedves kis teleportok nehezítik, ezek szerencsére csak az adott negyeden belül pakolnak ide-oda néhány lépésnyivel. Ebben a labirintusban is pihenhetünk, tehát nem lesznek gondjaink.
Ha mind a *három labirintust* abszolváltuk, előbb-utóbb ismét találkozunk majd az erdei fickóval, aki hatalmas dicséretben és néhány bonus pontban részesít. Szerény véleményünk szerint ezért nem érdemes erőlködni.

Tower of Twilight

Itt egy *Malchor Harpell* nevű varázsló lakik. A 'torony' **Longsaddle**-től nyugatra, nem messze a két folyó találkozásától található egy kis tó közepén. A program által mutatott térképen semmi sem látható, tehát gyalogosan kell megkeresnünk ezt a helyet! A keleti oldalról lehet bejutni egy hídon. A torony körbejárható. A déli részen némi sikoltozást hallunk, itt egy titkos ajtó mögött legyőzhetjük a torony házi kísértetét. A nyugati oldalon néhány kísértetet találunk, északon *'drider'*-ek szaporodnak. A keleti és a nyugati oldalon találunk egy-egy csapóajtót, bármeyiken bemehetünk. A torony közepét csak akkor közelítsük meg, ha a vasgólemet és a pókokat is legyőztük. Hopp, pókok! A **TSF** két új típusú pókot vezetett be, a pók királynőt (nagydarab rondaság), és az 'elektromos pók'-ot. Ez utóbbi különösen kedves jószág, ugyanis (szerencsére gyenge) villámokat lehel. Elképzelhetjük mit okoz a működésük a varázslóink között... A vasgólem sem rossz találmány, ugyanis a tűz alapú varázslatok nem gyengítik, hanem gyógyítják.
Ha megtisztítottuk a tornyot az ellenséges figuráktól, menjünk be a torony közepébe. Itt *Malchor Harpell* 500 platinumért megtanít valakit a művészetére, és ad neki egy szép gyűrűt, amit a karakternek ezentúl viselnie kell. Ezután sokáig nem hajlandó mást kiképezni. Azt sajnos nem tudjuk, mennyi ez a 'sokáig', egy hónapos pihenéssel töltött idő kevés volt.

Leilon

Ez egy kellemes kisváros. A keleti kapunál egy jóst találunk. Tőle megtudhatjuk, hogy újra nagy veszélyek lesnek ránk, amelyeket csak akkor élhetünk túl, ha bátrak és ügyesek leszünk. A feladat szerint a '**Rutting Buck**' kocsmában kellene néhány fickót bevárnunk. Előbb persze nem árt körülnézni a titkos ajtók mögött. Menjünk be a kocsmába. (J#28) Egy katona **Waterdeep** egyenruhájában üdvözöl, elújságolja, hogy őket küldték az érkező követségek biztosítására. Akár ehetünk is egyet, amíg megérkeznek... (J#30) Később meglepetéssel tapasztalhatjuk, hogy őreink meghagyták a fegyvereinket, hát meneküljünk. Beérkezünk **Waterdeep**-be (J#16) Boldogan bemutatjuk a levelet, amelyet *Anamitas* bízott ránk, mire az őrség egy része megindul velünk *Lord Piergeiron*-hoz, a címzetthez, de nem oda érkezünk. A J#34 keretében szerencsésen megmenekülünk.
A felszínre egy csinos labirintuson keresztül juthatunk vissza. Ebben a labirintusban van egy csomó rejtett ajtó, sok köztük egyirányú. A labirintus közepén mindig el fogjuk téveszteni az irányt, de ez nem különösebben zavaró. Az északnyugati sarokban találunk egy megkötözött embert, engedjük

el. (J#39) Megtudjuk tőle, hogy az ellenség **Waterdeep** egyenruháját használja, hogy így törjék meg a Lordok Szövetségének egységét. Az északkeleti részen alaposan bezárt ajtókat találunk, előfordulhat, hogy csak a **Dispel Magic** varázslat segít. A délkeleti sarokban az ajtónál csapda van, vigyázzunk. Az északkeleti sarokban van a kijárat, mielőtt ebben az irányban távoznánk, vizsgáljuk meg a környéken található titkos ajtót. A csata után találunk egy feljegyzést (J#62). Ez megerősíti, hogy nem **Waterdeep** katonái égetik fel a környéket.

Waterdeep

Visszajutunk **Waterdeep**-be. Ez szerencsére egy igen kis város. Ha egy maszkos koldussal találkozunk, adjunk neki egy tisztességes összeget, így megtudjuk, hogy a templomba a '**MASK**' jelszóval juthatunk be. A városban becserkészhetünk egy csinos sárkányt is. Egy ronda fickótól megtudhatjuk (J#25), hogy az északi dokkról **Mintarn**-ba juthatunk, a déliről **Orlumbor**-ba. A hajók reggel 6 órakor indulnak. (Ezeket a hajnali időpontokat soha nem értettük.) A J#36-ban egy barátságos fenyegető levelet olvashatunk, valószínűleg két kalóz alkotói munkásságának része.

Yartar

Itt a helyzet nagyon egyszerű. Ellenségeink ügyesen elrabolták a **yartar**i *'Waterbaron'*-t, és úgy intézték, hogy **Yartar Triboart** gyanúsítsa. Küszöbön áll a háború, tehát gyorsan cselekednünk kell, kutassuk át a várost, így megtaláljuk az ellenséges ügynököket, ezeket segítsük át a túlvilágra. Megtudjuk, hogy már van **Triboar**-ban egy ügynök. Vegyük az irányt **Tiroboar**-ba, **Yartar**-tól nyugatra az első város.

Triboar

Nyüzsgő városka, szinte minden van, illetve lesz, ha majd nem éppen háborúra készülnek a lakók. Az északkeleti részen megtalálhatjuk a J#53-at, az ügynök jelentését. Az ügynök (igen helyesen) a város újonnan épült északnyugati részeire tippel. A megadott helyen találunk egy titkos ajtót. Mögötte több heves csata után kiszabadíthatjuk a **yartar**i vezért. Vele együtt keressük fel **Triboar** vezérét az északkeleti részen található kastélyban, vagy egyszerűen ballagjunk el a legközelebbi rendőrörsre (észak). Hatalmas kibékülés következik, a **yartar**i főnök meghív — némi jutalom ígéretével — otthonába. Ezt természetesen ne hagyjuk ki, irány **Yartar**, gyűjtsünk be minden létező ajándékot.

Daggerford

A várost lerohanta az ellenség, a herceg gyáván elmenekült. Derítsük fel a környéket. Mint tapasztalni fogjuk, mindenkit elfogtak vagy elkergettek, a templomban például egy vén tyúktolvaj ajánlja fel gyógyító szolgálatait. A herceg kastélya a város közepén áll, viszonylag egyszerű elkergetni az ellenséget. A kastély északi részén egy rejtett ajtó mögött kuksol a herceg. (J#51) panaszkodik, hogy nagy volt a túlerő. Ha kiszabadítjuk embereit, a J#54-ben értesítenek arról, hogy a maradék ellenség dél felé, **Way Inn** felé próbál menekülni a városból, ha sietünk, talán még utolérjük őket. Ha azonnal indulunk a déli kapu felé, akkor tényleg utolérjük őket, és természetesen ki is irthatjuk őkelméket az utolsó szálig. (Akinek még nem tűnt volna fel: ez egy ilyen békés játék. Kevés kivétellel mindenkit ki kell nyirni.)

A város északnyugati részén, egy titkos ajtó mögött kellemes meglepetés vár ránk: néhány tűz-óriás, hasonló mágusok társaságában. Ez is egy újítás: egy csomó új típusú mágust fogunk mindenhol találni, akik mindenféle disznóságot varázsolnak. A rutinos kalandor hozzászokott, hogy az ogretől nem kell félnie, de ha néhány ilyen mágussal és sámánnal (a papok megfelelője) futunk össze, akkor nagyon kössük fel az alsóneműt.

A délkeleti sarok környékén, rejtett ajtó mögött néhány mágus kémkedik utánunk varázsgömb segítségével. Ha ide belépünk, akkor valami hasonló párbeszéd zajlik le:

mágus 1: *„Jelentsd a kapitánynak, hogy beléptek egy kis szobába!"*

közkatona: *„Itt vannak!"*

Miután a kis csapat ilyetén éleselméjűségről tett tanúbizonyságot, heveny közelharcba keveredhetünk velük. Bevalljuk, mi ennél a poénnál kezdtük igazán megszeretni ezt a játékot. Lehet, hogy ezzel nagyfokú gyermetegséget (vagy ~~hülyeséget~~, ~~szamárságot~~, nem kívánt törlendő) **(Törölve — CoVboy)** árultuk el, de hát ez van.

Way Inn

Mivel **Daggerford**ból ide próbáltak menekülni a kémek, logikus, hogy mi is itt teszszük tiszteletünket. A **Way Inn** ügyesen elállja az utat, így biztosítva a kocsma mindennapi forgalmát. Okos megoldás, de nem új, lásd budapesti aluljárók. A kocsmától északkeletre találhatunk egy ügyes kis boltot, ahol a tulaj '**firepot**' (fordítsuk, mondjuk 'repülő csészealj'-nak) nevű izéket sóz rá mágusainkra. Ez egy olyan szerkentyű, amit a mágusaink dobálni tudnak, és ha véletlenül eltalálják vele az ellenséget, akkor néhány pont kárt tesznek benne. Totál hülyeség, csak a helyet foglalja a tárgy listában, de akinek kedve van hozzá, vagy kíváncsi a hozzátartozó effektre, nyugodtan vehet néhány darabot. Ha esetleg kiderülne, hogy teljesen másra kellene használni, akkor visszavonjuk a 'hülyeség' jelzőt.

A központi helyen található kocsma két oldalán feljárót találunk a felső szintre. Ennek a szintnek a keleti részén, egy rejtett ajtó mögött gyülekező ellenséget találhatunk. Ha jól emlékszünk, akkor ez is kristályhordozó csapat. A szint közepén, a kocsma 'fölött' (a térkép persze teljesen mást mutat) fog lezajlani a nagy csata. Ez egy kemény összecsapás lesz, készüljünk fel alaposan. Miután győztünk, (J#49) kiszabadítjuk a *Redbeard* nevű illetőt, aki elújságolja, hogy az itteni támadók vezére, bizonyos *Lord*, elég nagyképű volt, és elmondta, hogy a tökéletes terv szerint a kalózok blokádot vonnak **Waterdeep** köré, de a Lordok szövetsége nem fog segíteni **Waterdeep**nek, mert az eddigi támadások során viselt hamis egyenruha miatt azt hiszik, hogy **Waterdeep vezére** ellenük fordult. Így az ismeretlen *Lord* rövidesen igazi magyaros szokás szerint kopjára tűzheti **Waterdeep** ma még békésen alvó, holnaptól békésen nyugvó urának, *Lord Piergeiron*nak fejét. *Redbeard* végigtekint a lemészárolt zsoldosok és szörnyek hulláin, majd hidegvérűen megjegyzi:

„Úgy gondolom, ma nyugodtan alhat Lord Piergeiron."

Következő célunk lehet akár **Longsaddle** is.

Longsaddle

Longsaddle néhány tanyából, piacból, *Malchor Harpell* egyik palotájából, és a szokásos sallangokból áll. Nézzünk körül a terepen, a kastélyt talán hagyjuk a végére. A piac valamikor reggel nyit, természetesen sétáljunk be. Itt tapasztalni fogjuk, hogy krakenek fosztogatják a békés árusokat. Lovagiasan siessünk az árusok segítségére. A megmentett fickótól megtudjuk, hogy az öreg *Jasper*, aki az istállóval szemben lakik, valószínűleg bajban van. Irány az öreg *Jasper* háza. Öreg *Jasper* házának felszabadítása (avagy a házban történő ideiglenes állomásozás) után irány a következő épület. Persze az elfoglalt házakat alaposan vizsgáljuk át. Ha megtisztítottuk a környéket az ellenségtől, (J#64) egy fekete füstfelhőből materializálódik maga *Malchor Harpell*, megdicsér, majd figyelmeztet, hogy az ellenség a **Mirabar**ban (északon) ősszel rendezendő államközösségi csúcstalálkozón akarja végleg szétzúzni a Lordok Szövetségét.

Ha esetleg még nem jártunk volna *Harpell* kastélyában, próbáljunk benézni oda. Mivel az őr meglehetősen furcsán viselkedik, nyomuljunk be. Természetesen itt is szörnyek lebzselnek, így újabb lehetőségünk nyílik harci képességeink csillogtatására, valamint némi mészárlásra és kegyetlenkedésre, éljünk a lehetőséggel.

Ha esetleg azonnal **Mirabar**ba rohanunk, azt tapasztaljuk, hogy semmi lényegeset nem tapasztalunk, mert a tanács még nem ült össze. (Egy fél napunk ráment az erőlködésre.) Tehát **Mirabar**ról majd később, inkább kérdezzük meg régi ismerősünket, *Anamitas*t, hogy most mit is tegyünk.

Mintarn

Ez a város félig-meddig kitérő szerepet játszik. A város déli részét ellepték a szörnyek, ezeket kell kiirtanunk. Az egyik épületben (J#40) ismét találkozhatunk kedves régi ismerősünkkel, a bájos és csöppet véres kezű *Jagaerdá*val. Azok kedvéért, akik esetleg nem ismernék a hölgyet, elmondhatjuk, hogy ő az egyik sziget királyának kedves leánykája, aki mindig valami zűrös dologba mászik bele. Most éppen a kereskedőhajókat fosztogató kalózok után koslatott, amikor az egyik hajóval együtt elkapták őt is. Ismét bizonyítékot kapunk arról, hogy **Waterdeep** egyenruhájába bújtatott *kraken*ek ügyködnek a terepen. (Ez mintha már ismert lenne...) *Jagaerdá*t természetesen fogadjuk be a csapatba, kitűnő segítőtárs. Miután megtisztítottuk az egész várost a szörnyektől akár távozhatunk is. Mielőtt ezt megtennénk, egyik karakterünk, aki közben fülig szerelmes lett *Siulajiá*ba, szomorúan konstatálja, hogy az ifjú hölgy eltűnt. A tengeren még látunk egy sietősen távozó hajót. Két alternatíva van: az optimista, amely szerint a hölgyet egyszerűen elrabolták, és a pesszimista, amely szerint már nagyon elege lett belőlünk.

Orlumber

Orlumbor a másik jelentős sziget a **TSF**-ben, ezen található **Orlumber** városa. A város nagyon kellemes: találunk benne egy jól fejlett mágia boltot. A bolttól nem meszsze ücsörgő bürokratától megtudjuk, hogy a várostól nyugatra az alagúton keresztül megközelíthető **Farr Windward**, a 'különösek' városa. Nyugodtan felkereshetjük a várost, de onnan senkit sem menthetünk ki, mert akkor habozás nélkül megölnek. **Farr Windward**ban gyűjtötték össze az összes olyan fickót, akik nem tudtak beilleszkedni környezetükbe. A rabokat egy különleges pecséttel megjelölik. Hmm.. Nem igazán vonzó módszer. Túlságosan emlékeztet egyéb bélyegekre, jelvényekre. A város déli részén találunk egy rejtett ajtót, ezen keresztül gyorsan megközelíthetjük az ellen



△ ***Valahol itt tombol a földalatti mozgalom*** (PC)

séget. Ha esetleg felkutatjuk a teljes barlangrendszert, akkor az északnyugati végén megtaláljuk az átjárót **Farr Windward** irányába. Mielőtt átmennénk, keressük fel a sziget kormányzóját, *Tulgar Wrighttsont*-t az északkeleti részen, a tenger mellett található palotában. Fenemód boldog lesz, hogy megtisztítottuk városát az ellenségtől. Irány **Farr Windward**. Ha valamit ilyen feltűnően tolnak az orrunk elé, akkor azt meg kell vizsgálni!

Farr Windward

Miután átjutottunk az őrökön, igyekezzünk minél hamarabb elérni a várost, ugyanis az alagutat mindenféle szemét népesíti be. Ahogy belépünk, igen kellemes kép tárul elénk: egy szakállas fickó talicskán tol egy túlméretes plüssmacit. A kép láttán nekünk azonnal rokonszenves lett a társaság. (Ki lehetett az az idióta, aki ezt kitalálta?) Azonnal egy boldogan ünneplő társaságba botlunk. (J#45) *Haalbok*, akit mindenki szeretett, meghalt. Csapatunk nem érti a dolgot, amit viszont az ünneplők nem értenek, vagy valahogy így.

A bejárattól nem messze egy kitűnő boltot találunk, vásároljunk be alaposan.

Innen néhány lépésre áll *Haalbok* háza. Menjünk be. (J#22) *Ougo*, a különös, végre elmagyarázza, miért is ilyen boldogok az emberek a reggel elhunyt *Haalbok* háza előtt: azt ünneplik, hogy az illető végre megszabadult innen. *Ougo* vezetőnek kínálkozik, természetesen fogadjuk el. Az 'Ugró'-ban egy szomorkodó embert találunk (J#48). A fickó éppen leugrani készül a sziklákra, mert időnként valakinek le kell ugrania, hogy mutassa a normális utat. Elújságoljuk neki, hogy nemrég ugrott le valaki (*Haalbok*), erre a fickó boldogan elhúz. Innen nem messze beszerezhetjük a normálisságunkat bizonyító papírokat. Hát igen, sok emberre ráférne egy ilyen papír.

A város nyugati részén egy kis adatfeldolgozó központot fogunk lerombolni, az északi részen pedig megszerezzük azt a bélyegzőt, amivel az új rabokat kezelik. *Ougo* természetesen igen jól ismeri a várost, könnyen idetalál. Ezután vissza *Haalbok* házába. Nahát, ez a fickó él! Megkér, hogy csempésszük ki *Ougo*-t, és vigyük el **Orlumber** vezetőjének házába. *Ougo*-t SZOBORNAK álcázzák, így kell átvinnünk az őrségen. Micsoda ötlet! Természetesen fogadjuk el az ajánlatot.

Irány a palota. Gond nélkül bejutunk, majd az álcázott *Ougo Tulgar Wrighttson* karjához nyomja a varázslattal felizzított bélyegzőt. (J#43) Az áldozat őrjöngve ismételgeti: *„Nem teheted ezt velem! Én normális vagyok! Normális!"*

Mivel ezt ezentúl senki sem hinné el neki, mert rajta van a bélyeg, kénytelen szabadon engedni **Farr Windward** rabjait. Ismét jó munkát végeztünk. *Ougo* egy darabig velünk jön, kellemes segítőtárs.

Luskan

Itt egy kissé elbonyolódik a cselekmény. Attól függően, hogy a játék melyik fázisánál tartunk, teljesen eltérően viselkednek a városlakók, és teljesen eltérő cselekmények részesei lehetünk. Bármikor keressük fel a várost, a **Hosttower** zárva marad. Persze attól még erőlködhetünk: kiabálhatunk a kapunál, megpróbálhatunk betörni, stb. Mindenesetre, ha megpróbálunk bemenni, akkor előbb alaposan készüljünk fel. A kísérlet eredménye sok-sok pont lesz.

Ha a játék elején felkeressük a várost, akkor némi vesztegetés után teljesen biztonságos a terep, megbecsült vendégek leszünk a kalózkapitányok palotáiban. Ha már alaposan benne vagyunk, akkor remélhetőleg megkapjuk a #74-es journalt, körülbelül a város közepén, az egyik házban. Ekkor ismét találkozunk *Jagaerdá*val (ő ott van minden kilométerkőnél). Tőle megtudjuk, hogy **Ruathym** szigetváros igen erős flottájának parancsnoka, *Redleg* kapitány a **luskani** kalózokat támogatja a **Waterdeep** elleni blokádban. Gyanús körülmények arra utalnak, hogy mindezt nem saját jószántából teszi, hanem valamilyen mágikus módon kényszerítik. Ahhoz, hogy a blokádot megtörjük természetesen tisztáznunk kell a *Redleg* kapitány körüli zűrt. Irány **Ruathym**.

Most ugorjunk egy nagyot.

Ha kiszabadítottuk *Redleg* kapitányt, érdemes lesz ismét alaposan körülnézni **Luskan**ban. A város északkeleti részén kiszabadíthatjuk *Siulajia*-t (J#42). A feljegyzésben az őröknek szóló utasítások találhatóak, többek között nyomatékos utasítás a fogoly nevének titokban **tartására**. Valami miatt nagyon félnek *Siulajia* családjától. Az egyik közeli lyukból kibányászhatjuk *Jagaerdát* is, aki közben ügyesen fogságba esett.

Ruathym

A város nyugati felén találjuk a fontos helyszíneket. Elsősorban surranjunk be az eligazításra (J#50). Itt egy magas, ronda fickó tart eligazítást. Természetesen ő *Redleg* kapitány. A mendemondaként terjedő gyanú megerősödik, mert a kapitány igen furcsán néz ki, mintha megbabonázták volna, vagy bábuként rángatnák. Járjuk körül a házat, a felesleges ellenséges csapatokat tegyük a földdel egyenlővé. Találunk majd egy rejtett ajtót, mögötte néhány őrt. Természetesen ezeket is csapkodjuk le, majd szabadítsuk ki a megkötözött embert (J#52). *Redleg* kapitány nem akart szövetséget kötni a **luskani** kapitányokkal, de előbb túszokkal kényszerítették, majd jöttek a sisapkás mágusok, és elvarázsolták. Most, hogy kiszabadítottuk, segíteni fog. Először is megmutatja az utat egy rejtett kis hajó felé, amelyen visszajuthatunk **Luskan**ba. Elég buta módon egy szál karddal áll be a csapatba. Ha valamit ráaggatunk, hogy védjük, azt eldobálja a csaták során (ha jól vettük észre). Szerencsére elég erős fickó, valószínűleg nem lesz gondunk vele. Mielőtt elhagynánk a várost, azért nézzünk körül, megéri. Az északi részen találunk egy viseltes könyvet (J#55), amely **Ruathym** történetéről szól. A könyv megemlíti az első királyt, aki az öreg kastélyban lakott. Az illető soha nem hagyta el a lakhelyét. A kastélyban állítólag csak olyan figurák érezhetik magukat biztonságban, akik **Ruathym** hűséges szolgái. Ezt természetesen meg kell vizsgálnunk! A vizsgálat eredménye a **BloodAxe +3** lesz, ami egy tűrhető kétkezes fegyver. A játékban egyébként a kétkezes fegyverek dominálnak, +3..+4 fokozatúakat ad a program. Persze, akinek kedve van hozzá, az most is barkácsolhat akár +40-es fegyvert is. Ha végeztünk, keressük fel az északkeleti dokkot, és némi tűzijáték bemutatása után veszítsük szem elől a kissé erőszakosan marasztaló házigazdákat.

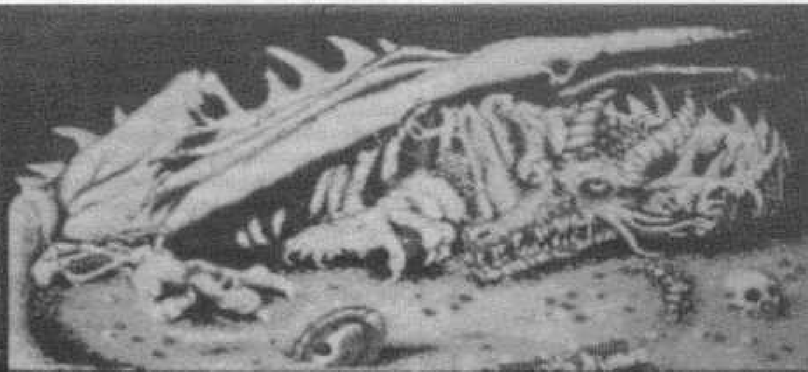
Neverwinter

Előbb-utóbb kénytelenek leszünk felkeresni ezt a városkát is. Mióta itt jártunk (**GSF**), hatalmas fejlődés zajlott le: két dokkot építettek, valamint a kerteket újra benépesítették szörnyekkel és elrabolt követekkel. A feladat természetesen a követek kiszabadítása. Eddig még soha nem volt rossz módszer felkeresni a kocsmát, tegyük most is azt. (J#58) A kocsma neve '**A kövér ember asztala**', ennek megfelelően a kövér emberrel társalgunk, aki agyondicséri **Ascore** Hőseit, vagyis szerény csapatunkat. A szövegben megemlíti, hogy jó helyen járunk, ennek megfelelően nézzünk körül alaposan. Hopp, hátul egy érdekes ajtó, amely az egyik kertbe vezet! Készüljünk fel, mentsük ki az állást, majd vizsgáljuk meg az ajtó túlsó oldalán álldogáló ellenséges csapatokat. Itt is a program kedvenc támadó stratégiájával fogunk találkozni: jókora túlerő, több kis csapatban szétszórva, nehogy egy-két **Fireball** segítségével elintézzük őket, igyekeznek a csapatot harapófogóba zárni. Északra, egy rejtett ajtó mögött megtaláljuk az egyik elrabolt követet.

Vizsgáljuk végig a többi kertet is. A délkeleti sarokban találjuk a másik követet, kiszabadítása érdekében a szokásos kis háborút kell megvívnunk. Természetesen tegyük tiszteletünket a kastélyban is.

Ebbe a városkába hamarosan visszajövünk, ugyanis innen, az északi dokkról hajózunk majd el a végső összecsapások helyszínére.

tünk egy nagy vasgólemet. Természetesen a sétahajókázást ne hagyjuk ki.
Hipp-hopp, máris lőnek ránk! Maradjunk a hajó fedélzetén, de gyorsan keressünk egy jól védhető helyet, ugyanis tömeges támadásra kell felkészülnünk. A győzelem után hamarosan visszaérünk a kikötőbe, ahol nagy örömmel fogadnak. A sétahajókázást a biztonság kedvéért leállítják, állítólag két hétre. Ha két hét múlva újra próbálkozunk, akkor ugyanezt fogják mondani. A megmentett hajóért cserébe az első kapitánytól a délkeleti sarokban kapunk egy jó vértezetet.



△ ***Sárkányunk még nem sejti, hogy ma ebédelt utoljára*** (PC)

Mirabar

Időközben összeült **Mirabar** tanácsa, ahol természetesen ellenségeink akarnak nagyot alakítani. Igyekezzünk hát oda, hiszen feltétlenül meg kell akadályoznunk a Lordok Szövetségének széttúrását.
A város melletti bányában aktív drágakőbányászás folyik. (Gondoljuk mindenkinek felcsillant a szeme.) A városnak két vezetője van, a dwarf *Steelfist*, és az ember *Raurym*.
Mirabar az egyik legszínesebb helyszíne ennek a játéknak. Van itt mindenféle bolt, természetesen mágusnak való is, ékszerész, ellenség számolatlanul, stb. Beronthatunk akár azonnal is a Tanács (ööö... Council! Ezt most éppen minek is kell fordítani?) **(Valami önvolánzat — CoVboy)** épületébe. Itt egy igen heveny csatát kell túlélnünk, szerencsére jön segítség a dwarfoktól. A csata után hatalmas hálálkodást zúdítanak ránk, de ezt már könnyebb lesz túlélni. Mindkét király meghív otthonába némi extra beszélgetésre.
A boltokban érdemes lesz alaposan bevásárolni a harcosainknak és a varázslóinknak is. A várost gondosan derítsük fel, tanulságos lesz. Az ékszerész boltja mögött kijutunk a folyópartra, ahol szintén találunk némi ellenséget. Ez azért különös, mert a folyó állítólag nem hajózható. Északnyugaton találunk két titkos ajtót, mögötte újabb csapat kémmel. Valamelyik helyszínen lesz egy térkép is, amelyről *Siulajia* megállapítja, hogy a **Pokolkapu Erődöt Mirabar**ral összekötő egyenest ábrázolja. Ezt az erődöt nem feltétlenül kell megkeresni a játék során, ugyanis legjobb tudomásunk szerint nincs a térképen. (Körülbelül fél napi keresgélést öltünk bele, de sehol nem találtuk.) **Mirabar** északi részén van a bánya. Természetesen vizsgáljuk meg, hiszen drágakőbányában nem mindennap járunk. A bánya két végén némi csatába bonyolódhatunk. A keleti végen a dwarfok bányásznak, itt (J#18) egy fiatal dwarf panaszkodik, hogy mindenki eltűnik aki lemegy a bányába. Segítsünk nekik, irtsuk ki a lila férgeket. Miután ezzel megvagyunk, megtekinthetjük a bánya keleti végét, ahol egy sötét gödör van. Valamelyik játékosunk leugorhat, megvizsgálni a gödröt. Próbáljuk ki. Ugrás, nagy puffanás, csörömpölés, majd észrevesszük a lelógó kötelet. Miért nem vettük előbb észre?! A játékos felmászik néhány ponttal gyengébben, és közli, hogy csak a nagy büdös sötétet látta. Szinte hallani lehetett a játék tervezőinek gúnyos vihogását...
Természetesen keressük fel a város vezetőit is. Mondókájuk lényege összefoglalva: A Lordok Szövetsége megerősödött, már csak egy veszély fenyegeti. Valaha régen itt bütyköltek egy hatalmas ékkövet, amelynek segítségével uralni lehetett a *Freezefire* nevű kegyetlen fehér sárkányt, az **Ice Peak** ékességét. Az ékkő elveszett, de ha az ellenség birtokába jut, akkor mindennek vége. Természetesen mi is bekapcsolódunk az ékkővadászatba. Az egyik vezér a nyakunkba sóz egy *Kriiador* nevű harcost is, vigyük magunkkal, térkitöltőnek nem rossz.
Az **Ice Peak** messze északnyugaton található. **Fireshear** fekszik hozzá legközelebb, tehát utunk oda vezet. **Fireshear** csak **Neverwinter**ből, hajón közelíthető meg. Mielőtt oda utaznánk, még kukkantsunk be **Port Llast**-ba.

Port Llast

A város térképe teljesen megváltozott. Derítsük fel a terepet. A templom egy rejtett zugában egy pap panaszkodik. (J#57) Északnyugaton mindeféle huncut ellenséggel harcolhatunk, például becserkészhe-

Fireshear

Ez egy sziklába vájt városka. Szerencsére éppen érkezésünk előtt dúlták fel, tehát nem fogunk unatkozni. A journaloktól tekintsünk el, némi nyavalygáson és haldokláson kívül semmi fontosat nem tartalmaz.
Új szörnyekkel ismerkedhetünk meg, *yeti*kkel és *jégfarkas*okkal. A *yeti* olyasmi, mint egy *ogre*, csak erősebb és fehér, a *jégfarkas* a *pokolkutya* világosabb mása. Mindkettő jól bírja a hideg varázslatokat, ebből következik, hogy jobb lesz tűzzel támadni.
A városban találunk majd egy csomó lejáratot a bányaszintre, ballagjunk le. A térkép nem tartalmazza az összes lejárathoz tartozó labirintust, csak azt, amelyikből tovább jutunk. Hogy izgalmasabb legyen, azt sem adtuk meg, hogy melyik járat honnan hova vezet. A bányalabirintus közepén összefuthatunk a támadó szörnyek egyik jelentős csapatával, és kiszabadíthatjuk a foglyokat (J#20). Ajándékként megkapjuk a **Shear-Hammert**. Aki esetleg nem tudná: ezt harcban el is lehet dobni, és így messziről megtámadhatjuk az ellenséget. A csata során egy nagyon szemét húzást tapasztalhatunk a program részéről: megrémülnek a játékosaink, és villámgyorsan menekülni kezdenek. Ez azzal jár, hogy egyrészt kapnak hátulról, amikor megfordulnak, másrészt szétszóródik a csapat. Ha szerencsénk van, nem menekülnek el végleg, és újra irányíthatjuk őket, de addig egy-két emberünknek kell tartania a frontot, ami bizony kínos lesz. Ezt a trükköt a program be fogja még dobni, legyünk résen!
Ha sikerül a város térképének északnyugati részén felbukkannunk (két lépcső vezet ide), gondosan készítsük fel csapatunkat egy nagyon durva összecsapásra, amelynek során megtudjuk, hogy miért támadtak

▽ ***Az utóbbi félórában valahogy megfogyatkoztunk*** (PC)




△ ***Savage Frontier nevében bevégeztetett*** (PC)

a yetik olyan villámgyorsan és kegyetlenül. Kapaszkodjon meg mindenki: a támadókat egy *beholder* irányítja! Gondoljuk, mindenkinek ismerős ez a szerkentyű: lebegő, sok szemű gömb, vastag bőrrel, mágia nem fogja, villámgyors, és mindenféle szemétséget varázsol. Előszeretettel varázsol '**Slow**'-t, ami lelassítja a játékosainkat. Ez a csata azzal kezdődik, hogy a játékosaink megrémülnek, szétfutnak, a *beholder* pedig lelassítja őket. Szép kilátások!
Ha mindezek ellenére győztünk, nyitva áll az út **Ice Peak**-re, a sárkány lakhelyére.

Ice Peak

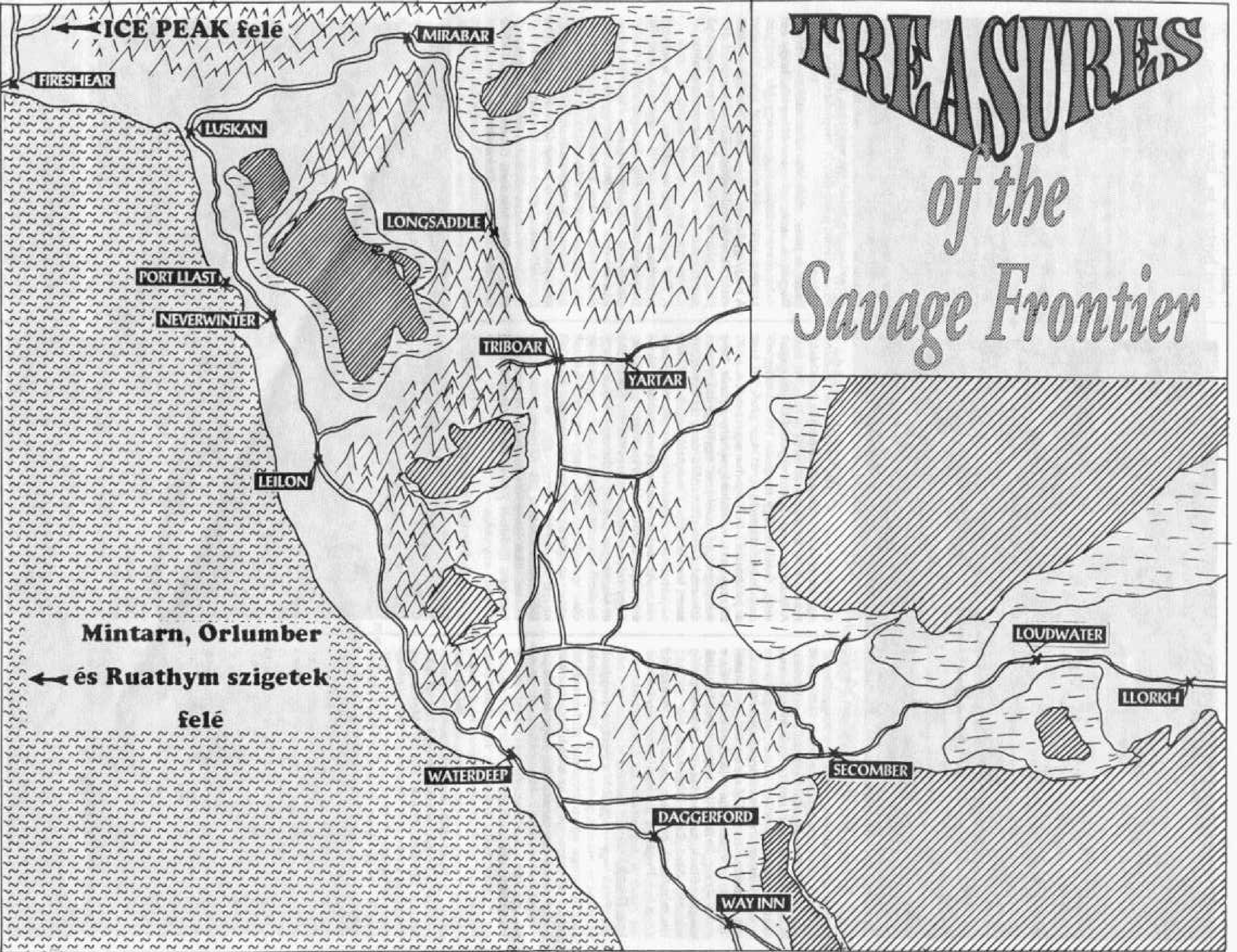
Ice Peak egy nagyobb sziget, a heggyel, és néhány kisebb helységgel. Természetesen érdemes ezt a területet is felderíteni, annak ellenére, hogy az előbb kiszabadított *ShearMaster* azt tanácsolta, hogy feleslegesen ne bóklásszunk. Ha találkozunk az első városka, **Aurilssbarg** vezérével, akkor rövid úton sittre kerülünk. Túlzottan aggódnunk nem kell, rövidesen kiszabadít egy halász, de jobb az ilyet elkerülni, büszkeségünket megóvandó. Jobb, ha mi szabadítjuk ki őt. (J#80). A fickó neve *Icy Trees*, javasolja, hogy keressük meg **Icewolf** faluban a főnökét, *Bleak Sky at Morning*-ot. Elég hülye név, de hát ez van. Menjünk tovább kelet felé. A térképváltásnál konstatálhatjuk, hogy ilyen módszert már láttunk, mégpedig a sorozat ősénél, a **Pool of Radiance** végállomásánál. Ejnye fiúk, kifogytatok az ötletekből?
Ezen a térképen találkozunk *Bjorn*-nal, idősb *Bjorn* fiával, aki most *Bjorn* erődjének lakója. Egyszerű! Érdemes ezt a terepet is átvizsgálni. A megtalálható journalok arra utalnak, hogy nem egyedül küzdünk az ékkőért: a továbbiakban még véres harcot kell vívnunk a konkurrenciával, hiszen ők is itt vannak. Úgy gondoljuk, itt fogunk először találkozni *'balck robed master'*-rel, szabad fordításban maszkos bankrablóval. Ez a legjobban felszerelt ellenséges harcos, -8 AC-vel fog nekünk esni. Az északkeleti dokkból egy kis csónakon juthatunk **Ice Wolf** faluba. A főnököt középtájon, az őrök mögött találjuk, amíg nem derítettük fel a terepet, ne keressük. Itt is küzdhetünk bankrablókkal. A déli részen találhatunk egy ládát is. Mielőtt ezt elkezdjük piszkálni, mentsük ki az állást.
A ládát szokott óvatosságunkkal vizsgáljuk meg. Találunk egy csapdát. Ha ezt megpróbáljuk hatástalanítani, csinos gázfelhő lesz a jutalmunk. Viszont ha egyszerűen szétzúzzuk, akkor találunk néhány gyűrűt. Még mindig vigyázzunk, az egyik gyűrű el van átkozva! A másik kettőre nagy szükségünk lesz. **Ice Wolf**-ban megtalálhatjuk a fontos objektumokat: gyakorló, templom, ékszerész. Az északi emberekkel próbáljunk jó viszonyt kialakítani. Ha úgy gondoljuk, hogy felkészültünk, keressük fel *Bleak Sky at Morning*-ot (J#67). Tőle megtudjuk, hogy ők őrzik az utat, immár hosszú generációk óta. Igen itt az idő, hogy mi elinduljunk ezen az úton. Az út egyirányú, visszaút nincs!
Rövidesen találkozunk néhány fekete sapkással, akik ismét megerősítik, hogy a **Pokolkapu Erőd**ből jöttek. Nem baj, ismétlés a tudás anyukája.

A játék most már teljesen ránk bízza, hogy mikor fejezzük be. Ezen a térképen válogathatunk a szörnyek közül. Van nagyra nőtt szarvasbogár (*umber hulk*), háromfejű fenevad, amely mindenféle stílusban támad, fúj és varázsol, óriások, dobozt őrző vámpír. Az ékkövet rejtő barlang egy alagúton keresztül közelíthető meg.
Érdemes megfigyelni az elrejtett csapdákat: a játékos hozzászokik, hogy az épületek alaprajzából, a térképekből következtetéseket vonjon le. Tehát felraknak a térképre egy 4x4-es négyzetet. Az ember boldogan berohan a legközelebbi rejtett ajtón, és talál néhány piszok barna melákot. A nagy négyzet viszont egy szimpla hómező. Ezután a figyelem természetesen a hegycsúcshoz hasonló területre összpontosul, de oda nincs bejárat. Ha a játékos még nem járta be az egész terepet, akkor békésen besétál az alagúton ellenségeinek gyűrűjébe.
Véleményünk szerint engesztelésül elhelyeztek egy könnyítést a programban: ha bementünk az alagúton a hegy belsejébe, pihenhetünk. Ha a csapat rendben van, mentsük ki az állást. Lépjünk be a barlang északi végén található arénába. Tapasztalataink szerint jobb délről megközelíteni ezt a helyet.
Ezzel a játék utolsó mozzanatához értünk. Reméljük senkinek nem hiányzik, hogy ezt nem részletezzük, legyen egy kis (nagyon kicsi) meglepetés a végére is.
A nagy győzelem után begyűjthetjük a jutalmat, ha el bírjuk vinni. Ezt szó szerint értjük, ugyanis egészen brutális mennyiségű pénzt nyomnak vértől síkos mancsunkba.

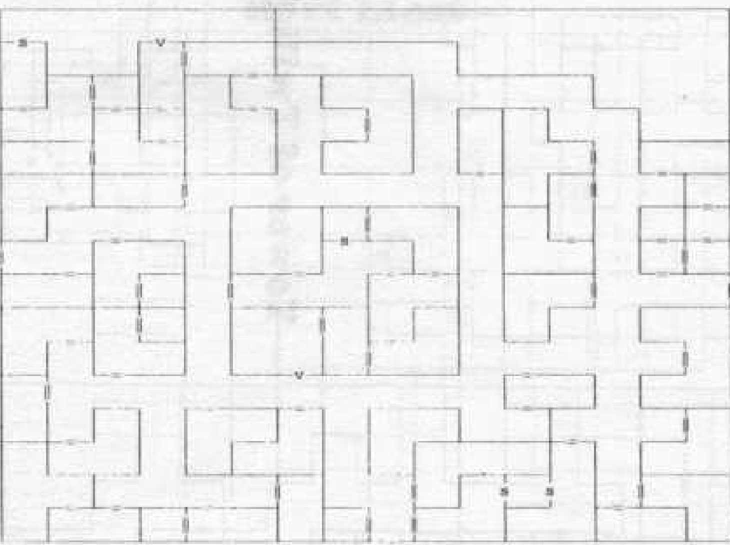
A **TSF** egyik kedves újítása, hogy a feladat teljesítése utáni kóborlás során is történik lényeges cselekmény. *Siulayia* előbb-utóbb elhagyja a csapatot. A pontos időt nem igazán lehetett rögzíteni, megfigyelésünk szerint akkor, amikor szintet lép a pontszáma. Ha felkeressük a vén vajákost **Secomber**-ben, automatikusan visszaadjuk a koronát, amely különben is lemerült, mint egy ócska Szokol. Ki tudja, mi minden történhet még? Mi mindenesetre többet nem tudtunk kisajtolni belőle. Mindent összevetve a **TSF** a **GSF**-hez képest kellemesebb szórakozás.

▽ ***Kultúrált befejezés — mehetünk aludni...***

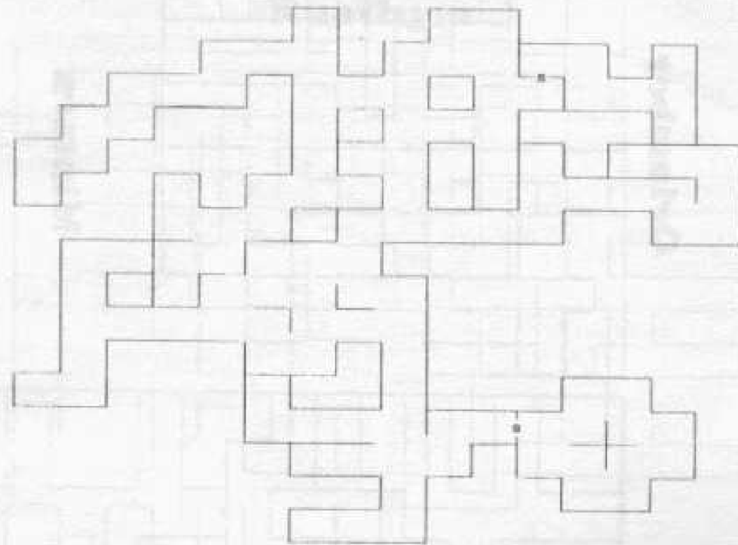



TREASURES
of the
Savage Frontier
ICE PEAK felé
FIRESHEAR
MIRABAR
LUSKAN
LONGSADDLE
PORT LLAST
NEVERWINTER
TRIBOAR
YARTAR
LEILON
Mintarn, Orlumber
és Ruathym szigetek
felé
LOUDWATER
LLORKH
WATERDEEP
SECOMBER
DAGGERFORD
WAY INN

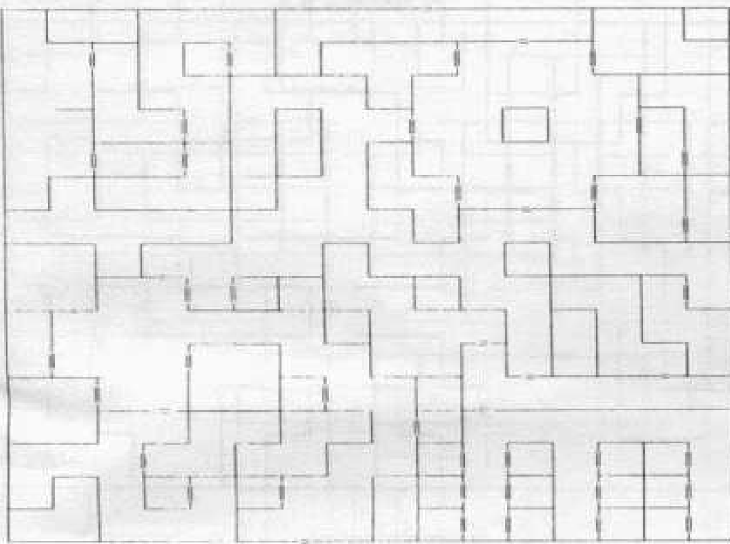
Daggerford



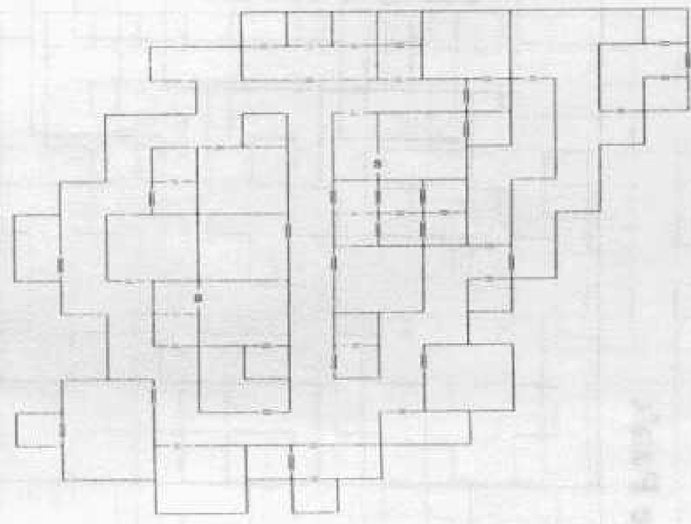
Fireshear mine



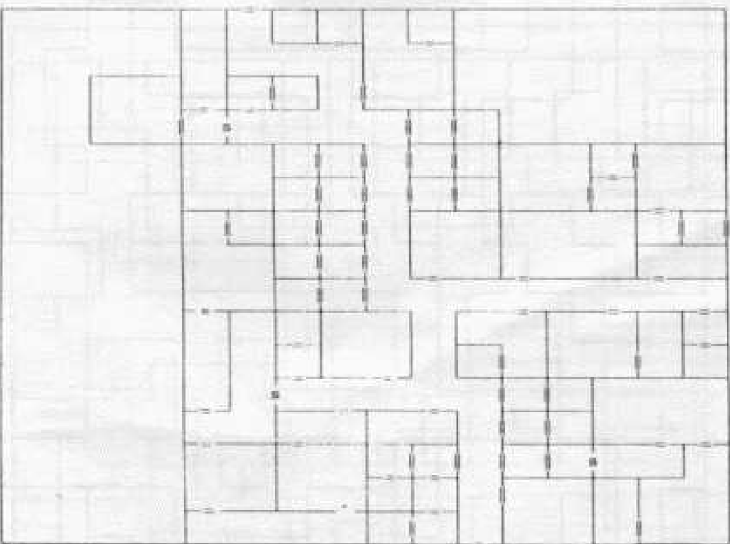
Fireshear



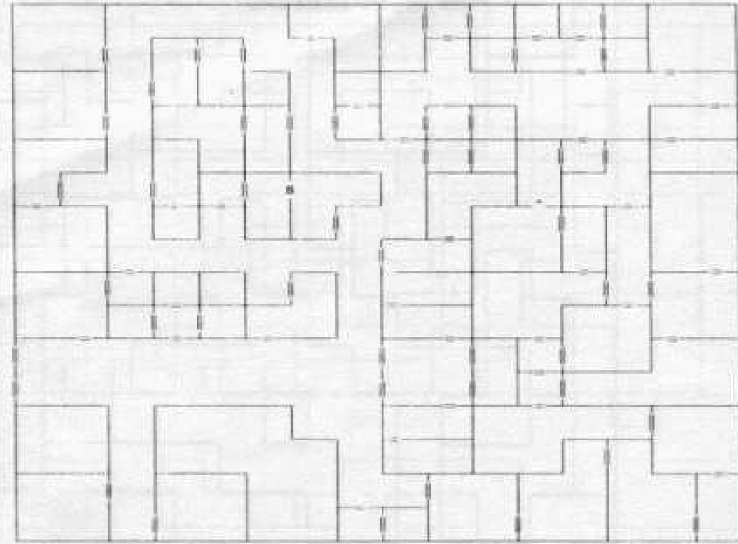
Farr Windward



Leilon



Llorkh



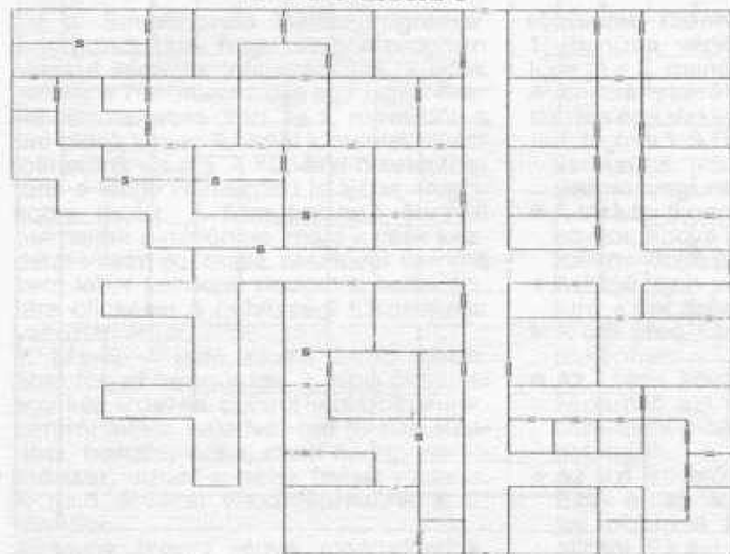
Orlumbor

Mintarn

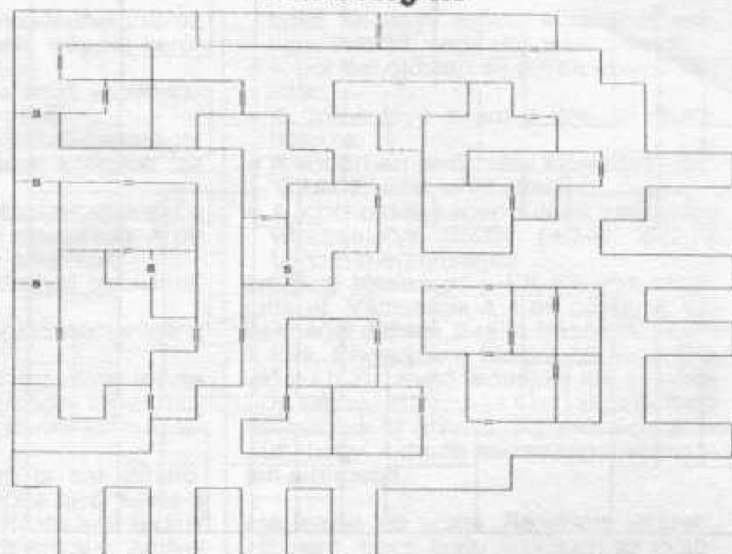
Tower of Twilight

Ice Peak

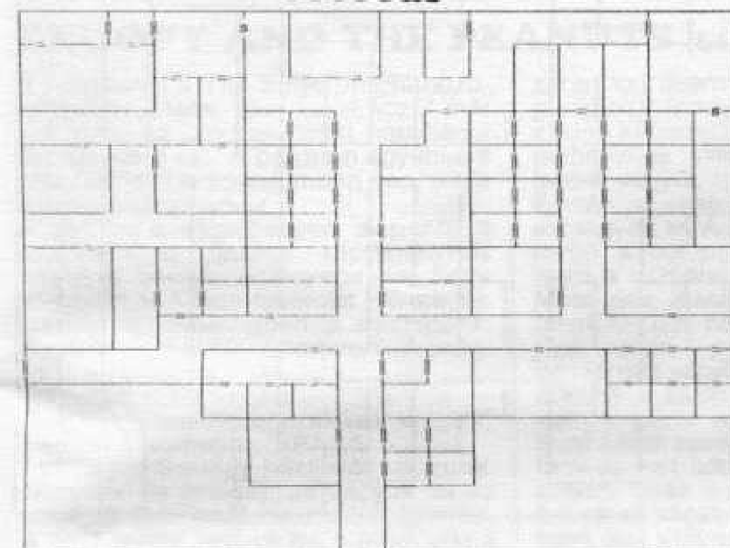
Port Llast



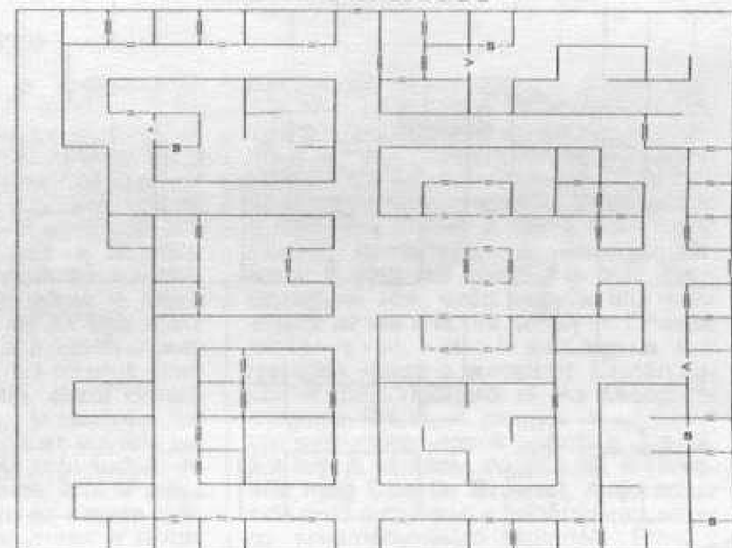
Ruathym



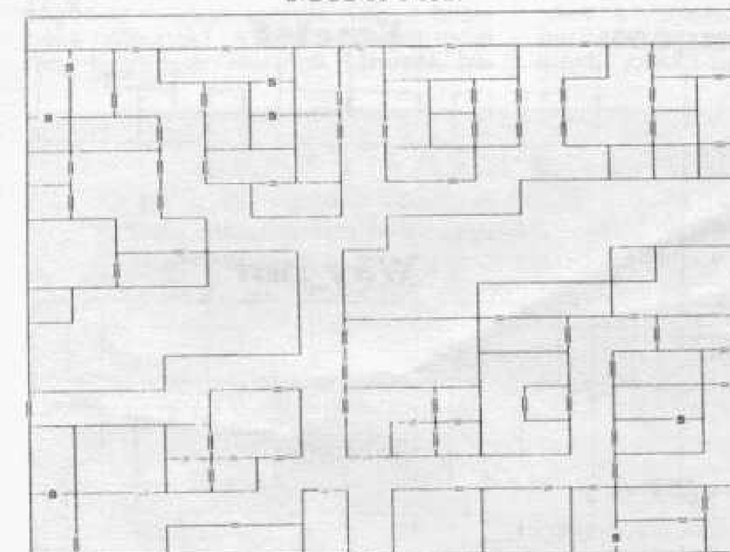
Triboar



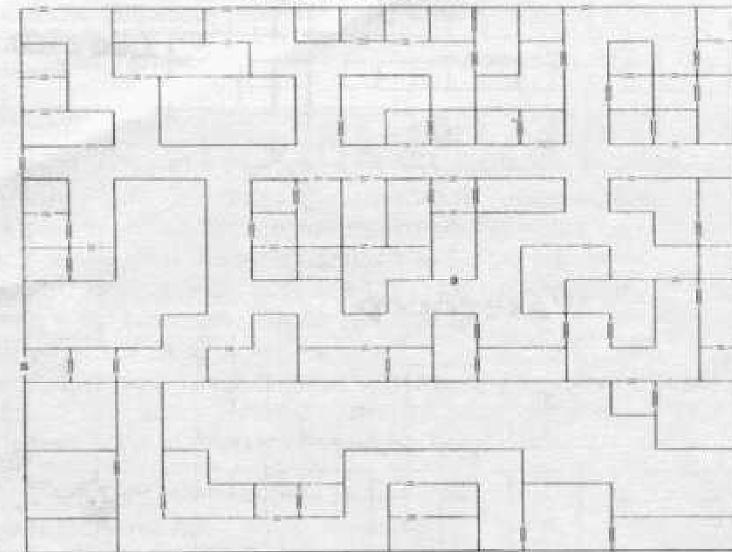
Neverwinter



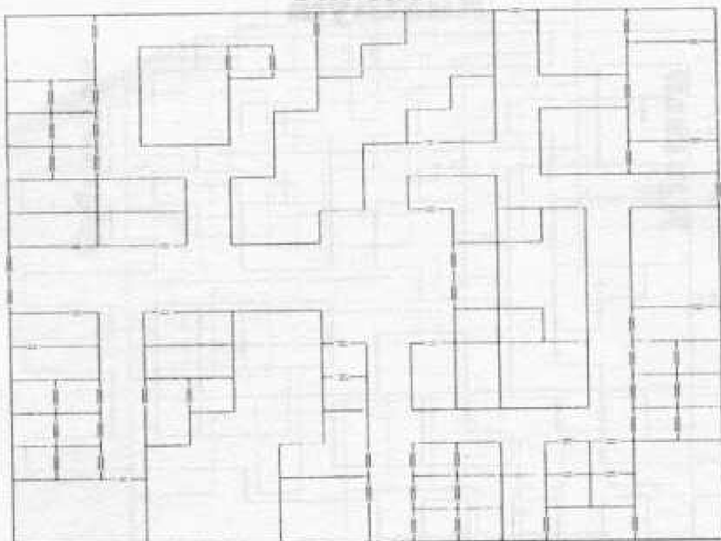
Mirabar



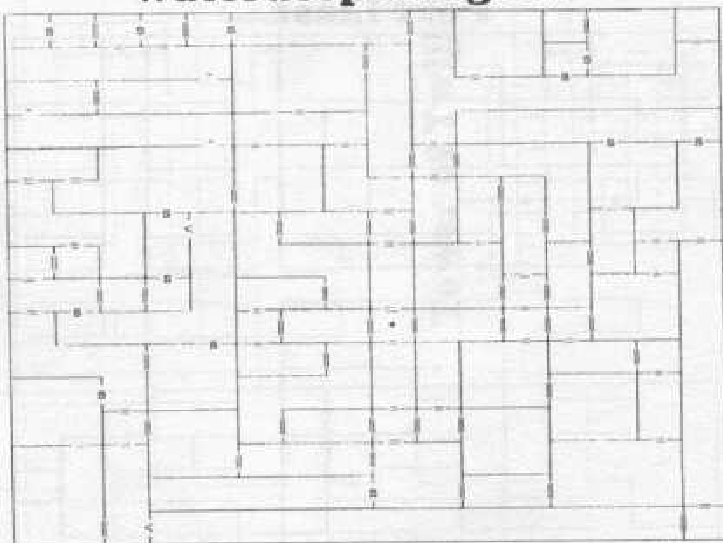
Loudwater



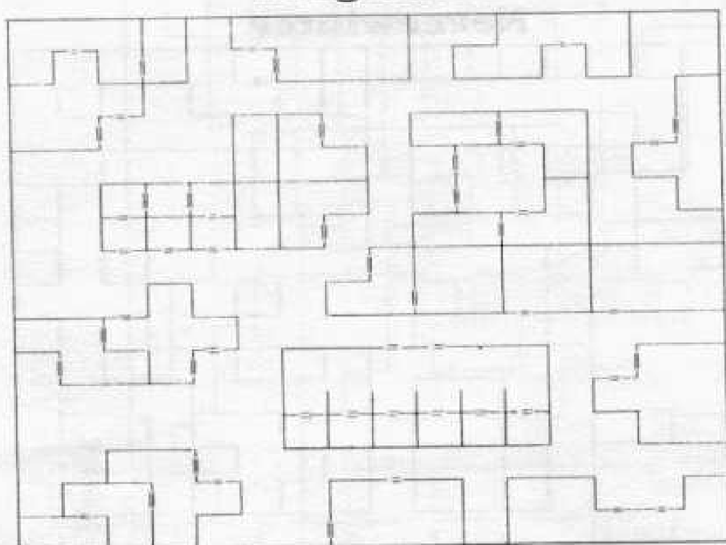
Yartar



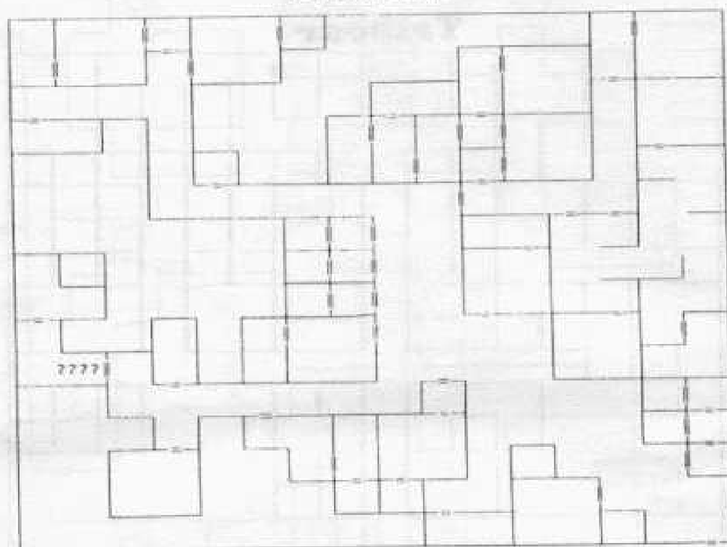
Waterdeep dungeon



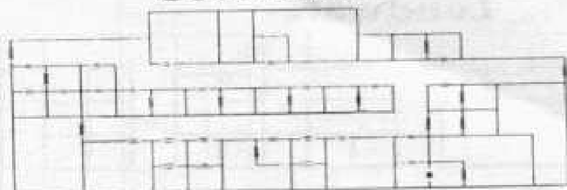
Longsaddle



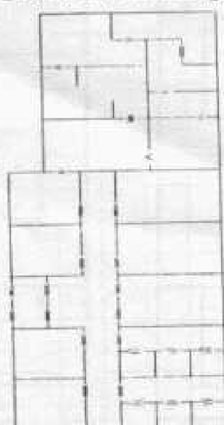
Luskan



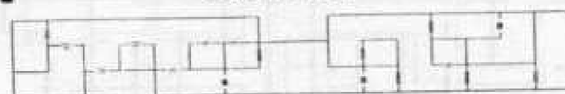
Secomber



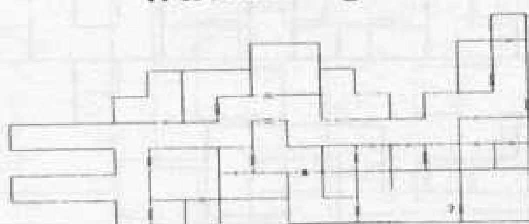
Llorkh dungeon



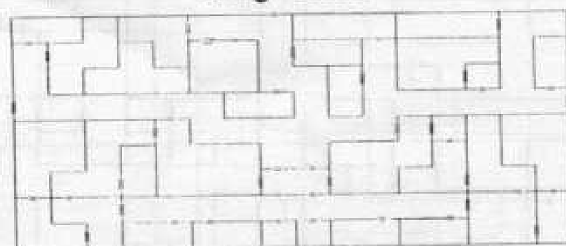
Emelet



Waterdeep



Way Inn



Big Game Fishing (Amiga)

Ez a Simulmondo halászprogramja. Úgy gondoltam, hogy mivel a program olaszul közli az információkat, küldök nektek a TökösMákosba egy leírásfélét. Rövid töltögetés után, az **1. menü**ből, a bal oldali lemez ikonnal kimentett állást tölthetünk vissza. A kupával betekinthetünk a Nagy Halászok Listájába, (high-score table). A **Simulmondo** ábrával beírhatjuk a nevünket, majd a játék kezdetét veszi. Az olasz zászlóval semmit sem lehet kezdeni, viszont a halas ábrára clickelve a nehézségi fokozatokat változtathatjuk.

2. Menü: A játék elején újabb három ábra fogad bennünket. A jobb oldalival egy-két érdekes cuccot vásárolhatunk. Lentről felfele haladva: **hal** (a beetetéshez), **benzin, orsó, csali** és egy olyan **műszer**, amely a halak helyét mutatja. A hajó ábrával visszaléphetünk a 2. menübe.

A **kupa ikon**ra lépve megtudhatjuk, hogy miből mennyi áll a rendelkezésünkre. Itt lehet játékállást is menteni a **lemez ikon**nal és a **kaptár** vagy **épület tömkeleg ikon**nal visszaléphetünk az 1. menübe, végül a **hajó kép**pel kerülünk át a 2. menüponthoz.

A **kormánykerék** és a **hajó** képét választva egy térképet kapunk.

- A legfelső **S.O.S.** felirattal segítséget kérhetünk, ha például elfogyott az üzemanyagunk.
- A **térkép** ikonnal kiválaszthatjuk azt a pontot, ahova a hajó menni fog. A pirosan villogó pontok a kikötők.
- A **hajó** ikon választásával nekiláthatunk a pecázásnak.
- A **bal alsó kép**pel visszatérhetünk a térképhez.
- Az utána következő egyelőre fekete képernyő azt a mélységet fogja mutatni, ahol a halakat könnyedén ki lehet fogni.
- Az ezt követő képen öt hal látható. Ezek a **csalik**. A fölötte levő sávot a joy jobbra ill. balra húzásával tudjuk állítani. Ez azt az erőt mutatja, amivel mi az **orsót** tekerjük. A második csík — kapás esetén — azt fogja mutatni, hogy a damil mennyire feszül. Ha a halat túl nagy erővel akarjuk húzni, vagy leakad, vagy elszakad a damil.
- A bot bal oldalán az orsók száma látszik.
- A boton lévő szám a letekert damil hossza.
- A vödörben lévő halak etetésre valók. '**SPACE**'-szel lehet etetni.
- A jobb oldali képen felül a sebesség visszajelzője látszik (+;—), alul a benzin mennyisége.

Néhány jótanács: É-ÉK irányba induljunk el. Válasszuk a 4-es csalit. A sebességet állítsuk 2-re, a húzóerőt pedig 2 fölé. Engedjük a horgot 30 m-re (joy előre+tűz), majd emeljük föl a botot (joy hátra). Ha kapás van, álljunk meg és húzzuk ki a halat. Az erőt úgy állítsuk, hogy a damil feszessége ne menjen a pirosba.

Hát ennyi lett volna. Remélem tetszett. Ha nem, bocs hogy raboltam az időtöket.

• **Pacsa Péter, Békés**

SNOOPY AND THE PEANUTS (64, Amiga)

A programot a **The Edge** programozó-csapat készítette, akik kezei közül már sok hasonló program látott napvilágot (pl: **Garfield**-ek). A program egyébként már CDTV-n is forgalomban van, tehát mégsem olyan rossz.

A t0rt;net a képregényen alapszik, s majdnem az összes képregényhős szerepel benne. A lényege az, hogy megtaláljuk **Linus** takaróját. A megoldáshoz többféleképpen is eljuthatunk, én csak az egyiket ismertetem. A programban **Snoopy**-t irányítjuk.

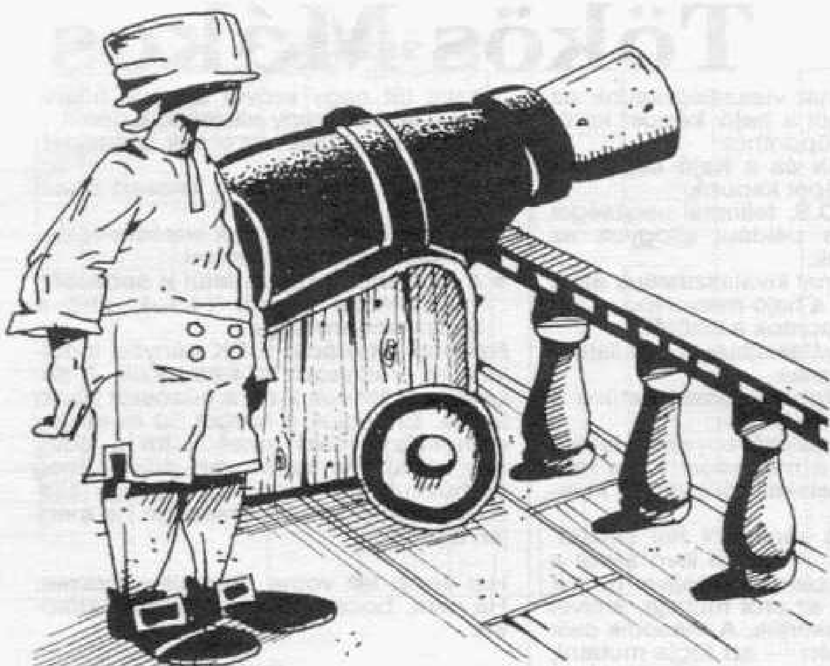
Irányítás: jobbra-balra
Tárgyak felvevétele/lerakása: le
Házakba bemenni: 'SPACE'

Induláskor **Snoopy** háza előtt vagyunk. Menjünk be (mögé), és vegyük fel az írógépet (le), majd használjuk (gomb). A kész levelet vegyük fel, s adjuk oda a nappaliban álló **Charlie Brown**-nak (tegyük a kezébe). Amíg ő elmegy földadni, vegyük fel a sütis üveget, s vegyük ki a tartalmát (gomb). Menjünk ki a házból, s menjünk a tóig jobbra. Várjuk meg amíg a béka felénk ugrál, s ejtsük fogságba az üveggel (gomb, majd a hülye béka beleugrik). A békás üveget most még tegyük le. Menjünk **Linus**ék házába az esernyőért, s vegyük magunkhoz. Induljunk a felhőhöz (bal szélső képernyő). Nyissuk ki, hogy átmehessünk alatta, majd tegyük le, a labdát vegyük fel, s rúgjuk át (gomb). Ezután az esernyővel menjünk vissza, azt tegyük le. A labdával ugráljunk át a tavon a cölöpig (először a hordóra, majd a cölöpre), s rúgjuk be a vízbe. Most már átkelhetünk végig a tavon (csak baromi nehéz), de először menjünk vissza a partra, s a fűben lapuló pénzérmét vegyük fel. Ha sikerült átugrálnunk a tavon a kútig, akkor dobjuk bele a pénzt (gomb). Mindenféle lufi kezd kifelé szivárogni, s az egyikre valami rá van kötve. Így nem tudjuk leszedni, csak a csúzlival, ami a pálya bal oldali végében van, az almafa alatt. Nem kell visszafelé átugrálni a tavon, csak essünk bele, s a gép a partra tesz. Ha megvan a csúzli, jöjjünk vissza (most már át kell kelni), s lőjük le azt a lufit (is). Egy pumpa! Vegyük fel, majd essünk a vízbe. A partról irány **Linus**ék háza, ahol menjünk a kert végébe, s fújjuk fel a medencét. (álljunk a bal széléhez, gomb — tartsuk nyomva, majd jobbra-balra — van amikor lefagy). Ha ready, akkor a slagot hozzuk ide (a végét kell fölemelni), s töltsük tele a medencét (3xgomb). Ezután menjünk el a békánkért, aki az üvegben kuksol. Mire visszaérünk **Lucy** már javában pancsol a vízben. Engedjük ki a medence mellett a békát, mire **Lucy** kiugrik, és elhagyja az úszógumiját. Mivel a vágyunk mindig is egy ilyen úszógumi volt, ezért vegyük fel, majd vigyük az alá a fa alá, amelyen **Charlie** sárkánya van, s ott a fa alatt tegyük le, s menjünk vissza a pumpáért. Ezután fújjuk fel majd ugorjunk rá. Az úszógumi megdob felfelé, s leverjük a sárkányt (ha nem akkor vigyük odébb, s újra fújjuk fel). A sárkányt vegyük fel, s keressük meg **Charlie Brown**-t, majd adjuk oda neki (általában a felhőnél van, vagy az eredménykijelző táblánál). Elkezdi röptetni, majd elesik, s elveszt egy kulcsot. Ezt vegyük fel, és menjünk az iskolai öltözőszekrényekhez. Az egyikből lent kilóg valami. Ugorjunk eme szekrény felé úgy, hogy a kulcs kb. érintse a zárat. Hurrá, megvan a blanket. Keressük meg **Linus**t, s adjuk oda neki.

ENDE

• **Fehér Szabolcs, Bp.**

TAI PAN



A beküldött TOP listák alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy még mindig dúl C64-en a **PIRATES!** mánia. Ezen felbuzdulva a **CoV Évkönyv'92**-ben csokorba szedtük azokat az információkat, amit a **CoV**-ban között leírás(ok) óta összeszedtünk. Ha nem is annyian, de legalább feleannyian kértétek viszont, hogy írjunk némi infót a hasonló kaliberű, ám kivitelezésében és megoldásaiban a **PIRATES!** színvonalát el nem érő, ám érdekes és rafinált programról, a **TAI PAN**-ról. Leírást nem tudunk, és nem is akarunk adni, mert szinte lehetetlen egy adott stratégiát javasolni, inkább egy kis hint-özön lesz, amolyan: *ami éppen eszünkbe jutott játék közben* módszerrel. Nos akkor essünk is túl rajta.

Mi a **Hotline**-töréssel rendelkezünk. Ezt csak azért említjük, mert a mi verziónk hibátlan, ugyanakkor sokan panaszkodtak, hogy a saját verziójuk itt-ott kifagy, vagy nem úgy viselkedik, ahogy kellene...



△ *Eddig juthatunk el az ORION féle töréssel...* (64)

- A legjobb kezdő taktika a pénzünk gyarapításához: Tuningoljunk rögtön egy kicsit a ruletten. (Ha nem jött be: kezdjünk újat, de a rulett-taktikát be lehet tanulni.) Vegyünk olcsó ópiumot Dél-Kínában (55 ezer alatt), a maradékon olcsó teát (25 ezer alatt) Sanghajban. Ezeket adjuk el Japánban, onnan hozzunk olcsó jádét, ezt adjuk el Hangcsuban. Itt álljunk rá egy időre a két szomszéd város közötti kereskedelemre, hordjunk teát, jádét Saghajból Hangcsuba, onnan ópiumot vissza, ha már kezdjük unni, akkor ismét kezdjük az ópiummal. Az Észak-Kínai városokat mellőzhetjük, Time is money, nem érnek annyit. Az északi városok Japánban is kellemetlenek, kevesebbet fizetnek az ópiumért, estleg áruház sem lesz majd legális bizniszhez és a visszáruhoz. Közben azért kalózkodással és a rulettel is kísérletezzünk, ezek hozzák az igazi nagy pénzt. Ha elértük a 2 milliós vagyont — nyert ügyünk van. Zsin Kua szája igencsak tátva maradt, amikor 6 hónap után 24,5 milliócskával mentünk vissza hozzá. (A mienk is!) Teleportál is!
- Az ágyú és kormány ikonok fel lettek cserélve, ergo? az ágyúval kormányozunk, hajózunk, a kormánykerékkel pedig támadunk, lövünk, egyértelmű nem?
- Mentett állás visszatöltése után a naptár hajlamos a kifagyásra. Ekkor '0 időben' ténykedünk, de a crew ettől még eszik. Majd mindent ugyanúgy csinálhatunk, mint egyébként, csak a tengeren nem lesz rajtunk kívül másik hajó, így nem tudunk kalózkodni, viszont minket sem támadnak. (Kivéve a *'Nothing'* nevű láthatatlan ember.)
- A naptárt a *„suhi"* nevű univerzális kéziszerszámunkkal tudjuk megjavítani, de ára van! (Az elején zenészkedtünk vele, most mint órások, műszerként használjuk.) Verjük fejbe az utcán lévő néhány — szintén suhival szaladgáló — sötét alakot. Ezek részben a konkurrenciánk, részben a csendőrök. Ha csendőrt sikerült elpáholni, akkor az egyhónapos gaol-nyaralásunk elindítja a naptárt. Nem árt viszont, ha előtte az álló időben előre gondoskodtunk az így kieső jövedelmünk pótlásáról.
- Ha hajót akarunk Kínában eladni, mindig alkudjunk. Ha 3-4 alkalommal bemegyünk ugyanabba a bankba, akkor nagy szórással eltérő árakat fognak felajánlani érte. Japánban nem alkudnak, de ott fizetik érte a legmagasabb árakat. Végülis ott sem biztos, egyik sem.
- Ha úgy adtunk el hajót, hogy nincs másik, vagy nem vettünk előtte másikat, akkor teljes rakománnyal, felszereléssel, legénységgel sikerült eladnunk.
- Hajó adás-vételkor egyébként is tud eléggé idióta vicceket a program, pl. hiába van másik hajónk, ettől még mindenünk eltűnik, vagy pl. ha veszünk mellé másik hajót, akkor is eltűnhet egész hülye módon a rakomány: elfoglalt maradt a rakterünk, de nincs benne semmi, nem tudjuk eladni, és le is íródik a főkönyvünk készlet oldalán, ugyanakkor vásárolni sem tudunk a helyére.
- A játékhoz már jelent meg térkép a SpV 7-ben, ez Kínára még csak-csak használható, de pl. Japánban már e térkép és a program szerinti városnevek sem fognak egyezni. Jó felfedezést kalandorok!
- Az ajánlott crew létszámmal a hajónk nem fog elindulni, *„Not enough crew"* szövegeléssel válaszol. Minimum plusz 1 fő kell hozzá, maximum plusz 7 főt tudunk felvenni és elvinni.
- Időként a tengeren *„You are under enemy attack"* üzenetet ad a program. A térképen persze rajtunk kívül senki sincs. Megkérdeztük a távcsövet, az is csak azt mondta, hogy *„Nothing..."*, szóval ő lehet a *„Nothing"* nevű láthatatlan ember a fantomhajójával. (Vagy egy eltévedt és 1841-ben a Kínai-tengeren felbukkant atomtengeralattjáró? (A baj csak az, hogy ilyen-

kor a hajónk hajlamos lecövekelni, majd a crew dezertálni.)

- Arra még mi sem jöttünk rá, hogy a jó égbe lehet eljutni Korea keleti és Japán nyugati partján a két-két legészakibb városba. Nekünk legalábbis még sohasem sikerült. AJ AR ASA (az SpV 7-ben megjelent térképen Chajudo) után félúton mindig jött a *„You are..."*, szóval a láthatatlan *Nothing* a fantomhajójával támadva. A teknőnk se előre, se vissza hátra, meg kellett várni, míg jött, hogy a crew dezertált, a teknő elsüllyedt, jóccakát..! Különben is, mi dolgunk ott, muszáj oda mennünk?

csak valahol végleg fel nem szívódtak, — vagy jött a *„You are under..."* verzió, a támadó *„Nothing"* nevű bácsi, crew dezertál, hajó elsüllyed, a joss megengedi, hogy valamelyik tartalékkal folytassuk Kantonból.

- A suhi leginkább csak azután szokott előkerülni miután már a legénységet felfogadtuk. Szemtelenebbik esetben ezalatt csempészi valaki a kocsmaajtó elé. Ismeretlen városban többnyire a kupi — pardon? *Lady's House* — szokott legkönnyebben, leggyorsabban előkerülni. Jó rulettozással, néhány egymilliós bankrobbantással már a kezdő városban



△ ***Igen hamar a restinél kötöttünk ki!* (64)**

- A program leírás file-jából mindenféle useful infókat lehet megtudni. Csak hát... (legalább is nekünk ... Következetesen...)
- Azt mondja, hogy találunk lakatlan szigeteket, ahol partraszállhatunk, lerakhatjuk a csempészárut, vagy csempészekkel találkozhatunk. No a lakatlan szigetek oké, de a többi már soha, egyetlen alkalommal, egyetlen ilyenen sem sikerült! Már a partraszállás sem! A távcső szerint lakatlan sziget is támadhat! A *„Yuo are.."*
- A városokban állítólag csempésztanyákat is felfedezhetünk. Tényleg? Soha ilyet nem sikerült találnunk.
- Ha a minket támadó kalózok közül sikerül sokat legyilkolnunk, akkor visszavonulnak. No fene... Minket eddig még mindig elintéztek. Annyian szoktak jönni, hogy lehetetlen kiirtani őket. Egyszer a csihi-puhi közben megpróbáltuk számolni az átugráló LEGO-emberkéket. 47-nél feladtuk, nem győztük nemhogy kiirtani, de számolni sem őket.. (1 elég sok az mennyi lehet?)
- Ha **Macao**ba egynél több hajóval érkezünk vissza, akkor kiválaszthatjuk azt, amelyikkel mi akarunk hajózni, a többit pedig elküldhetjük legális áruval kereskedni. Világos, adnunk kell a tisztes üzletember mivoltunk látszatára. Csak hát ilyen sem sikerült még soha, akárhány hajóval érkeztünk is, ilyen választási lehetőséget, menüt, opciót, vagy akármit soha nem sikerült kicsalogatnunk a programból. Joystick-kel, billentyűzettel próbálgattuk, — no effekt. A sokadik eredménytelen próbálkozás után néhány — enyhén csúnya — kifejezés mormolásával kombinálva is kísérleteztünk — ez sem segített.
- A korábbi hajónkra tudtunk csak venni, vagy csak arról eladni, a többinek még csak a raktere sem jelent meg. Elindulás után hűségesen követtek üresen, míg

elérhetjük a plafon **„Tai-Pan"** címet. (Időnként kidobálnak közben, de menjünk vissza nyugodtan. (Menjünk át utána a kocsmába, dobjunk be néhányszor 32 tömény felest, ha kijöttünk a szédelgő világba, elrabolnak bennünket, a program máris tölti az értékelést. Az, hogy nem játszottunk még, az nem zavarja.

- Csempészetért még sohasem dugtak gaolba. Időnként egy-egg városban razziázhatnak a csendőrök, mert a csempész kollégáknak csak a hűlt helyüket találjuk. Ha az órajavító tevékenységünk miatt a gaolba dugtak bennünket, akkor a rakományunkat sem kobozták el soha, mellékbüntetésként csak lefegyvereztek, s suhit kellett a város másik végében megkeresni. A fejbevertek ott szoktak lenni egy hónap múlva is a kupacban, az utcán. Micsoda állapotok!
- Végigbrusztoltuk a **macaó**i több hajóig újra az egészet. Itt két mentett állással le is álltunk szórakozni, mert a többségi no effekteken kívül néha meglepő egyedi eseteket is generált. 2 milliós vagyon alatt semmi, a két klipperünkből nem ment el egy sem, de ha hajót akartunk még vásárolni, a bankban lecsóróztak és kirúgtak az 1.4 milliónkkal. 2.5 milliós kassza mellett 2 klipper vagy 2 klipper + 1 lorka esetén amortizálódott 1 klipper, kaptunk érte vagy 2 miliót: 1-1 alkalommal. 2 klipper + 1 lorka megtizszerezte a kasszát egyszer, de meghagyta mind a 3 hajót, egyszer amortizálódott 6 millióért 1 klipper, felszívódott Kantonig a lorka, egyszer pedig választási lehetőséget kaptunk, de Kantonban, amikor az egyik klipper rakott volt. Meg is jelent a válaszításhoz 1 klipper. Világos, érthető ugye????
- A **Tai-Pan macaoi** ügyeletét tovább próbálgatva egyre gyakrabban bejött a pénztöbbszöröző móka, de csak 2 milliós vagyon felett, és ha a naptár nem volt kifagyva! Vagy itt írt hozzá 2 milliót vagy 6-ot, vagy innen Kantonba átérve. Volt hogy mind a kétszer, **Macao**ban 6-ot, Kantonban további 8-at! (Szóval mint az ÉLET, az első 2 milliócska után a többi már tisztességesen is jön?!)
- Angolul nem tudók figyelmébe: vannak városok, ahol a csempészek megkeserítik az életünket, az egyik elad, a másik vesz ugyanott. Ha nem figyelünk a szövegükre, akkor utólag jöhetünk rá, hogy éppen most sikerült a legolcsóbban eladnunk, vagy a legdrágábban vennünk. (Miért nem intézik el egymás között?) Az egyszerűség kedvéért: amelyik a Hé Pajtás megszólítás után az *„I've..."* szöveggel kezdi, és az ár megjelenésekor az *„cost"*, akkor ő ránk akarja sózni a szajréját. Másrészt, amelyik a *„Have You.."* kérdéssel kezdi, és az árnál *„give"*, az akar tőlünk venni. Még egyszerűbb aranyszabály: Dél-Kínában csak eladnak, Japánban csak vesznek a csempészek.
- A kalózkodásba is bele lehet jönni. Ha jól emlékszünk egy mentett állásból valami 10-12 órás tréninggel sikerült az első hajót úgy elfoglalnunk, hogy vihettük. Ebből az időből a program töltögetése úgy 60-65% volt, 35-40% a tényleges játékidő. Az eredményességi mutató kb. így nézett ki: elfoglaltuk és vihettük — 2%, elfoglaltuk, de csak a rakományból kaptunk — 4%, szétlőttük és elsüllyedt — 2%, minket lőtt szét és süllyesztett el — 2%, szétlőttük egymást, mindketten elsüllyedtünk — 5%, elmenekült, elhúzta a csíkot — 15%, visszatámadott és az átugráló emberkéi kinyírtak — 70%. (Közben nyomdafeséket nem tűrő kifejezések intenzív gyakorlása: 95%)
- A leírás file tanácsát, hogy fregattal kalózkodjunk, nem szabad komolyan venni. Lassú, és amellett a 4 db ágyú nem össztüzet lő, hanem idióta módon egyenként kell beállítani a lőtávot és lőni velük. Mire az első 2-3 lőtáv már megvan, nem maradt mire lőni. Nem áll ám le a kedvünkért! A lorkákat hagyjuk a fenébe, gyorsak.
- Ha az anyagi helyzetünk megengedi, emberkénk bedobhat egy-két felest a kocsmában, tehát egy látogatást egy-egy Lady's House-ban. Olyan happy utána... (Berúgva és lefárasztva *„game over"*!)
- A kifagyott naptárunk néha magától is megjavul egy hajóval találkozva, ha pedig kézi irányítással megyünk, akkor a program többnyire megúnja és egy idő után abbahagyja az enemy attack szövegelését. Mint ahogy mi is végre.

Elég jó kis kereskedő-stratégiai-kalóz játék amúgy, — és mennyivel keményebb, főleg a kalózkodásban, de általában is, mint a **Pirates!** Csak ne lenne ennyire lassú, és helyenként ennyire ronda...

Na erről tényleg ennyit. Bár régi játék (1986-os), a grafikája is hagy kívánalmakat (a tenger kimondottan primitív), azért még mindig többre értékeljük a hyper-super graphics — nothing play, nothing brain játékoknál. Meg olyan eredetien jó ötletek vannak benne, de akik az egyenesen előre, és lőni, ütni mindenre ami csak a képernyőn van típusú játékokat szeretik, hát azoknak kimondottan nem ajánljuk! (Ettől még ízlések és műtrágyák lehetnek különbözőek, Tiszteljük mások elmebaját!, mondá egykor *Senki Alfonz*. Hogy klasszikus műveltségünkkel is... A mienket is!)

GAMES CENTER

BUDAPEST, Postafiók: 363. 1519.

Tisztelt megrendelőink! Címünk a postafiókunkat üzemeltető hivatal megszűnése miatt megváltozott. Kérjük, hogy továbbiakban küldeményeiteket új címünkre továbbítsátok! Bankszámlaszámunk változatlan!

C64 lemezes ajánlatunk:

ACCOLADE COMIX	6sd	Ügyességi
ADDAMS FAMILY	288	Mászkálós
ADRENALIN	065	Lövöldözős
AFTERWORLD	129	összetett
ALIEN KILL	034	Lövöldözős
ALIEN WORLD	507	Lövöldözős
AMOBA	118	Logikai
ANGLE	096	Logikai
ATA REVENGE	134	Tetris
AUGGIE DOGGIE	215	Mászkálós
BARD'S TALE 1.	4SD	AD&D
BASIL THE G.M.D.	1sd	Mászkálós
BASKET PLAY-OFF	2sd	Sport
BEACH COMMAND.	169	Lövöldözős
BEAR GEORGE	097	Mászkálós
BIFF	108	Mászkálós
BIG NOSE	107	Mászkálós
BINGO	2SD	Kvizjáték
BLACK HORNET	379	Lövöldözős
BLACK KNIGHTS	151	Kaland
BLACK PANTHER	451	Karate
BLOOD'N'GUTS	2SD	Sport
BLUE ANGELS	1SD	Szimulátor
BOD SQUAD	292	Mászkálós
BONANZA BROS	270	Mászkáálós
BOZUMA	4sd	RPG
BRAIN ARTITICE	400	Logikai
BRIDGE	076	Kártya
BRIT SPEEDWAY	196	Menedzser
BRUBAKER	2SD	Szöveges
BUBBLE DIZZY	152	ügyességi
BUDOKAN	2SD	Sport
BUGBOMBER	257	Logikai
BUNDES.MAN.2.	117	Menedzser
BUST OUT	054	Falbontó
CARRIER COMMAND	162	Stratégiai
CATALYPSE	2SD	Lövöldözős
CHAMP 3D.SNOOK.	117	Billiárd
CHAMP EUROPE	403	Sport
CHAOS	065	Lövöldözős
CHUCK ROCK	377	Mászkálós
CLIK CLAK	1SD	Ügyességi
COOBY & SCRAP.	252	Mászkálós
COPIDO	089	Logikai
CREATURES II.	2sd	Ügyességi
CRUEL ZONE	244	Lövöldözős
DATER	244	Ügyességi
DEATH LORD	4sd	RPG
DETECTIVE 2000	127	Szöveges
DEWA BLOW	070	Box
DIE HARD 2.	371	Akció
DINGSDA	2SD	Kvizjáték
DIZZY RAPIDS	166	Ügyességi
DOUBLE DARE	242	Kvizjáték
DOUBLE TROUBLE	251	Logikai
DRAGON	088	Ügyességi
DREADNOUGHT II	079	Lövöldözős
DUONOID	042	TV-foci
EMPIUS	225	Stratégiai
EXIS	264	Logikai
F-15 STRIKE EA.	1SD	Szimulátor
FAMOUS FIVE	451	Kaland
FAST	139	Ügyességi
FELIX	138	Mászkálós
FIRESTART	4SD	Kaland
FLIGHT SIM.2.	1SD	Szimulátor
FORGOTTEN WORLD	1sd	Akció
FORRESTER	136	Mászkálós
FROSTY SNOWMAN	080	Ügyességi

G-LOC	116	Szimulátor
GAUNTLET III	4sd	Mászkálós
GEO MATRIX	115	Logikai
GEOS 2.0	1sd	Felhasználó
GOLDEN PYRAMIDS	297	Ügyességi
GRAPHIC ADV.CREA.	1sd	Játékkészitő
HARALD HARD	438	Mászkálós
HECTIC	123	Ügyességi
HELI RESCUE	221	Ügyességi
HENRIETTA B.O.S.	1SD	Szöveges
HERO TURTLESS	1SD	Akció
HYDRA	864	Akció
HYPER THRUSTER	141	Lövöldözős
INDY HEAT	321	Autóverseny
INGRID IS BACK	2sd	Kaland
INT.ICEHOCKEY	114	Sport
JACK NICLAUS	2SD	Golf
JETSONS	316	Mászkálós
JINXTER	2SD	Szöveges
JOHNNY QUEST	1SD	Kaland
JOURNEY O.T.C.E.	3sd	Kaland
JUMPING JACK	202	Ügyességi
KATAKIS	2sd	Lövöldözős
KEYS TO MARAMON	2sd	Kaland
KILLED U. DEAD	2sd	Kaland
KNIGHTS OF LEGEND	8sd	Fantasy
LABIRYNTH	1SD	Szöveges
LANCELOT ADVENTURE	2SD	Kaland
LAST STAR	162	Lövöldözős
LINE OF FIRE	2sd	Akció
LORDS OF CONQUEST	1sd	Stratégiai
LORDS OF DOOM	4sd	RPG
LUCKY LUKE	201	Társasj.
MAGIC MOUSE	144	Mászkálós
MANAGER	189	Menedzser
MIC.PUSH'M	065	Logikai
MIC.USER DUNGEON	2sd	???????
MISSION NADA	116	Ügyességi
MOONTOAC	130	Mászkálós
MOPPER	102	Ügyességi
MURRAY MOUSE	111	Mászkálós
NAM	1sd	Stratégiai
NAUGHTY N.	113	Nyerőgép
NEIGHBOURS	187	Ügyességi
NEURONICS	297	Logikai
NIGHTMARE ON ELM	2sd	Akció
NINJA RABBIT 2.	288	Ügyességi
NOVA	1SD	Memória
NYTHYHELL 1-2	297	Szöveges
OMEGA	4sd	Szimuláció
OPERAT. PROMETHEUS	260	Kaland
OSKAR	149	Ügyességi
OVERLOAD	086	Logikai
PALE MOON	115	Ügyességi
PANZER GRENADIER	1sd	Stratégiai
PEARL OF DAWN	272	Mászkálós
PHANTASIE III.	2sd	AD&D
PLASTO	072	Logikai
POT FUN	121	Nyerőgép
POTSWORTH	315	Mászkálós
PREC.FIGHT	101	Lövöldözős
Q 10 TANKBUSTER	109	Lövöldözős
QUADRANT	281	Logikai
RAINBOW	034	Tetris
RAINBOW ISLAND	1sd	Ügyességi
REBELL RACER	121	Ügyességi
RECK RUFUS	195	Ügyességi
RELAXED MOTION	102	Logikai
REX I.	1SD	Stratégiai

RIZIKO	1sd	Társasjáték
ROBOX	4sd	Kaland
ROCK AND ROLL	2sd	Ügyességi
SCHERLOK HOLMES	1sd	Nyomozós
SEXY PUZZLE	108	Puzzle
SEYMOUR G.T.H.	188	Ügyességi
SHANGHAI WARRIOR	1sd	Verekedős
SHOE PEOPLE	420	Gyerekjáték
SOCCER PINBALL	134	Flipper
SOKOBAN	1SD	Logikai
SOLITAX	157	Logikai
SORC.OF CLAY.CAST.	1SD	Kaland
SPACE CRUSADE	288	Kaland
SPACE DUNK	216	Lövöldözős
SPACEGOLD	1sd	Lövöldözős
SPACEGUN	1sd	Akció
SPELLB.DIZZY	169	Ügyességi
SPHERE	073	Lövöldözős
SPHINX JINX	165	Kaland
SPIRIT OF ADVENT.	4sd	Kaland
STAR SUP.SOCCER	436	Menedzser
STOP THE CALIPPO	1sd	Ügyességi
STORM I.	092	Lövöldözős
STRIKE ACES	1sd	Szimulátor
STRYKER	193	Mászkálós
SUBURBIA	131	Lövöldözős
SUP.SPACE INVA.	2SD	Lövöldözős
SUPER SEYMOUR	155	Ügyességi
SW.WORLD CUP	079	Menedzser
TANK DIV.	112	Ügyességi
TENRACT	236	Lövöldözős
THAI CHI	113	Mászkálós
THINCROSS	1SD	Logikai
TITANIC BLINKY	131	Mászkálós
TONIDO	114	Csőépítő
TOYBALLS	089	Logikai
TRACER SANCTION	1sd	Kaland
TRANS LOGIC	138	Logikai
TRAZ 3.	192	Falbontó
TRIPLEX	168	Logikai
TURBO TORTOISE	214	Mászkálós
TURN IT 2.	269	Logikai
TWIST	044	Logikai
ULTIMA I.	1sd	RPG
ULTIMA II.	2sd	RPG
ULTIMA IV.	4sd	RPG
VEGAS CASINO 2.	1SD	Játékterem
VIDEO VEGAS	1sd	Játékterem
VIORIS	062	Tetris
WACKY RACES	391	Ügyességi
WAR CONSTR. SET	2sd	Játékkészitő
WAYOUT LAB.	068	Labirintus
WINTER CAMP	1sd	Ügyességi
WINTER S.SPORTS	1SD	Sport
WINZER	1SD	Kereskedő
WONDERBALL	243	Ügyességi
WOODY WARM	338	Ügyességi
WORLD CRICKETT	141	Menedzser
WORLD GEOGRAPH.	1SD	Kvizjáték
WORLD OF SOCCER	078	Menedzser
WP.TENNIS 2.	043	Sport
X-MEN	4sd	Akció
XERTYN X.	151	Mászkálós
YATHZEE	091	Kockapóker
YES MINISTER	1sd	Kaland
YOLK DIZZY	142	Ügyességi
ZAK	1SD	Tetris
ZILLION	065	Logikai

C64 kazettás ajánlatunk

1000 Miles
Addams Family
Adidas Football
Alien Storm
Alien World
Back to the Future 2.
Back to the Future 3.
Batman the Movie
Battle Command
Black Hornet
Black Hornet

Blood Money
Blue Angels
Bod Squat
Bonanza Bros
Budokan
Buffalo Bill
Cabal
Champ of Europe
Chase H.Q.2.
Chips Challenge
Chuck Rock

Clik Clak
Cool Croc Twins
Crack Down
Creatures
Creatures 2.
Dick Tracy
Die Hard 2.
Dinasty Wars
Dylan Dog
Dyter 07
Elvira Arcade

Flendish Freddys B.T.O.F.
Final Fight
Flimbo s Quest
G'Loc
Gauntlet 3.
Gem x
Ghost Busters
Golden Axe
Guldkorn Expressen
Hammerfist
Hunt for Red October

Impossamole
Indy Heat
Iniana Jones 3.
Jetsons
Johnny Quest
Last Battle
Last Ninja 2.
Locomotion
Lupo Alberto
Manchester United
Manic Robo-Kid
Mechanicus
Mercs
Midnight Resistance
Monty Python
Myth
Myth

Narc 2000
Neuronics
Newerending Story 2.
Night Shift
Nightbreed
Ninja Rabbit
Ninja Rabbit 2.
North & South
Outrun Europa
Over the Net
P.P. Hammer
Pitfighter
Plural
Pots Worth
Rainbow Islands
Rick Dangerous 2.
Robocod

Robocop
Robozone
Rolling Ronny
Rubicon
Second World
Shadow Dancer
Shadow of the Beast
Shadow Warriors
Shuffle
Simpsons
Skull and Crossbones
Space Crusade
Space Invaders
Spacegun
St. Dragon
Strip Poker
Summer Camp

Supremacy
Sysyphus 2.
Teenage Mutant Hero Turtles
Terminator 2.
Total Recall
Turbo Charge
Turbo Tortoise
Tusker
Untouchables
Vendetta
VIZ
Wacky Races
Wings of Fury
Winter Camp
Winter Super Sports
WWF Wrestling

Sajnos előző két hirdetésünkből egy nagyon fontos rész (nem a mi hibánkból) kimaradt:
A C64 lemezes listából kazettások ne rendeljenek! A kazettás listában szereplő játékok mindegyike utántöltős. Egy kazettaoldalra egy utántöltős játékot veszünk fel. Az utántöltős programok után maradt szabad helyet népszerű, sokak által egyébként rendelt file-os programokkal töltjük fel. Ez plusz ajándék.
Szerencsére az itt leírtakra már eddig is sokan rájöttek, csak igen kevesen értették — tőlük ezúton kérünk elnézést, s egyben megkérjük őket, hogy egy újabb levélben küldjék el a módosított rendelést! Előre is köszönjük!

Amiga programajánlatunk

3D Construction Set		
Ace Mine No.1.	Boulder Dash-szerű	
Air Bucks	Stratégiai	2 lemez
American Gladiator	Akció	2 lemez
Aquaventura	Akció	
Aster-x		
Asteroida	Lövöldözős	
Bargon Attack	Kaland	4 lemez
Battle Bound		
Battle of Britain Miss. Disc		
Battlements	Mászkálós	
Big Business II.	Stratégiai	
Billiard		
Billiard Simulator 2.		
Billy the Kid		3 lemez
Black Buster	Logikai	
Bonanza Brothers	Mászkálós	
Bond Mine V.	Boulder Dash	
Boppin'	Logikai	
Borobodur	Kaland	3 lemez
Brigade Commander		2 lemez
Budbrain Megademo 2.		
Builderland		
Burgerman		
Calippo	Mászkálós	
Canton		3 lemez
Captain Jack	Demo	
Captain Planet		
Card Games		
Cardinal of the Kremlin		
Cash		
Centurion		2 lemez
Champions of the Ray		2 lemez
Championship Man.	Foci	2 lemez
Ch.ship of Europe	Foci	
Charge		
Chips Challenge		
Chuck Yeager F. T.		
Civilization	Stratégiai	4 lemez
Coma Demo Pack		
Cool Croc Twins	Mászkálós	
Crack	Mászkálós	
Cube-X	Logikai	
Cubix		
Darkman		
Death Knights of Krynn		
Denver		
Dr. Mario	Logikai	
Dragon Tiles	Ügyességi	
Dragon's Kingdom		
Eishockey Manager		
ELF		2 lemez
EPIC	Űrhajós	3 lemez
Erik	Mászkálós	
Eur. Champ. 1992	Foci	2 lemez
European Football Ch.	Foci	
Eye of the Beholder	4 lemez	
F-15 Strike Eagle 2	2 lemez	
Familien Duell	Társasjáték (német)	
Fate - Gates of Dawn	Kaland	3 lemez
Final Fight		2 lemez
Fire & Ice	Mászkálós	2 lemez
Firefighter	Akció	
Firestar		
Flight of the Intruder		2 lemez
Floor 13	Nyomozós	2 lemez

Forma 1 GP		
Formula 1 GPC	Autóverseny	4 lemez
Frenetic		
Fruit Simulator		
G-Loc 100%	Repülős akció	
G.B. Air Rally		
Galactic	Lövöldözős	
Games/1		
Games/2		
Germ Crazy		
Ghost	Demo	
Global Effect	Stratégiai	3 lemez
Go Moku		
Gods V1.16	Akció	2 lemez
Gonzo Games		
Gordian Tomb		
Haegar	Kaland (német)	3 lemez
Halls of Montezuma		2 lemez
Harpoon Data Disc 2.		
HAWK		
Herevith th The Clues	Nyomozás	2 lemez
Hero Quest		
Hook	Kaland	4 lemez
Hunter III.	Mászkálós	
Ian Botham's Cricket	Krikett	2 lemez
Interlock	Lövöldözős	
Invaders 2.	Lövöldözős	
Iron-Light Cycles	Ügyességi	
Jaguar XJ 220	Autóverseny	2 lemez
Jaguar XJ Data	Új pályák	
Joker	Zenedemo	
Jump'n Roll	Ügyességi	
Kengi		
Khalaan	2 lemez	
Kick off 2. Player Tactics		
La Cormena	Kaland	3 lemez
Last Ninja 3.	2 lemez	
Life and Death	2 lemez	
Line	Ügyességi	
Little Beau		
Live Act Demo Disc		
Logical		
Mad TV	Stratégia	2 lemez
Magic Serpent		
Magicland Dizzy	Mászkálós	
Maupiti Islands		2 lemez
Mech Force	Stratégiai	
Meesterbrein		
Megaball		
Megafortress	Rep. szim.	2 lemez
Megatron	Ügyességi	
Mercs		
Midwinter 2.	3 lemez	
Mission Builder		2 lemez
Monkey Island 2.	Kaland	11 lemez
Move'em		
Mucinu		
Myth 100%	Akció	3 lemez
Navy Seals		
Outrun Europe		2 lemez
Outzone		
Paradise Demo	Demo	
Paramax	Mászkálós	
Personal Nightmare		3 lemez
PGA Tour Golf		2 lemez
PGA Tour Golf (Új!!!)	Golf	2 lemez

Phenomena Demo		
Plumber Flumber	Mászkálós	
Popeye 2.	Mászkálós	
PP Hammer		
Predator 2.		2 lemez
Proflight		
Pushover	Logikai	2 lemez
R-Type 2.		
Race Drivin'	Autóverseny	
Radio C. Racer		
Railroad Tycoon		2 lemez
Rave Vision	Demo	
RBI Baseball 2.		
Rectangle		2 lemez
Renegade Legion Interceptor		
Renner		
Return of Medusa 2.		
Rodland		
Rollerpede+	Mászkálós	
Rolling Rolly		
Roulette		
Saten-on	Ügyességi	
Secret of the Silver Blades		2 lemez
Sensible Soccer	Foci	2 lemez
Set Strike Junior		
Sex Tetris		
Shadow Dancer		
Sim City ASIA		
Sly Spy 2.	Akció	2 lemez
Sole Defender	Űrhajós, lövöldözős	
Somewhere in Time	Ügyességi	
Sooty & Sweep	Mászkálós	
Space Max	3D űrhajós	3 lemez
Spirit		3 lemez
Stalingrad	Stratégiai	
Starrush	Lövöldözős	2 lemez
Steg	Mászkálós	
Stormball		
Stormtrooper	Mászkálós	2 lemez
Stratego		
Street Rod 2.		2 lemez
Striker	Foci menedzser	
Strip Poker		2 lemez
Summer Conference	Demo	
Summer Night Games		
Super Grand Prix		
Super Ski	Sí	
Super Tetris	Tetris	
Supernova Fruitmachine	Félkarú rabló	
Switchblade 2.		
Techno	Demo	
Techno Warrior	Zenedemo	
Teller		
Tennis Cup II.	Tenisz	2 lemez
Terminate	Zenedemo	
Terminator 2.		2 lemez
Terror Liner 2.		
Test Drive Europe Scenery		
The 4 Crystals of Tran.	Kaland	2 lemez
The ball game		
The Bandit	Mászkálós	
The Carl Luis Ch.	Sport	2 lemez
The Gateway		2 lemez
The Humans	ügyességi, stratégiai	
The Simpsons		
Their Finest Hour (B.O.B.)		2 lemez

Thunderjaws		2 lemez	Twist	Logikai		Wonderland		3 lemez
TOKI			Utopia Data	Adatlemez		Wonderland		4 lemez
Touchdown	Amerikai foci	2 lemez	Viking Child		3 lemez	Wraggle - O - Mania	Ügyességi	
Touring Car Racer	Autóverseny		Warriors of Relayne	Kaland	2 lemez	Xerion	Lövöldözős	
Triango			Warzone			Z-Out		
Turrican 2			Willy	Mászkálós				
Tv Sport		2 lemez	Wizardry		5 lemez			

A harmadik oszlopban tüntettük fel, ha az adott program többlemezes.

Amennyiben olyan programot szeretnél, amely listánkban nem szerepel, de akár a CoV-ban, akár valamelyik másik magyar számítógépes újságban megtalálható, rendeld meg, mert szinte biztos, hogy már az is birtokunkban van.

PC-s ajánlatunk

7 UP SPOT	logikai	432K	E, V, T
ADVANTAGE TENNIS	tenisz	926K	C, E, V
ATOMINO	logikai	151K	E, V
AUTOROUTE EXPRESS	világtérkép	1.230K	C, E, V, H
BANANOID	falbontó	48K	V
BATTLE OF BRITAIN	repülős	722K	C, E, V, T
BLUE ANGEL	repülős	345K	C, E, V
BLUES BROTHERS	mászkálós	486K	E
BOMB	ügyességi	131K	E
CARMEN USA	nyomozós	593	V
CENTREFOLD SQUARE	logikai	478K	C
CENTURION	stratégia	940K	E
C kollekció I.	vegyes	202K	C
C kollekció II.	vegyes	86K	C
C kollekció III.	vegyes	330K	C
CLOWN	demo	155K	V
COLA	demo	182K	V
COMIC CAPTAIN	mászkálós	90K	E
CORPORATION	ügyességi	525K	E, V, T
CYCLE	motorverseny	268K	E
CYRUS	sakk	118K	E
DEATH TRACK	autóverseny	480K	E
DITKA	rugby	885K	V
DR.BRAIN	logikai	2.485K	E, V
ELITE PLUS	űrhajós	273K	E, V
F-15 STRIKE EAGLE	rep.gép.szim.	180K	V
FIGHTER BOMBER	rep.gép.szim.	703K	C, E, V, H
FORD SIMULATOR	autóverseny	134K	C, E
GOLD OF AMERICAS	stratégia	289K	C, E, T, H
QUEST FOR GLORY 2.	kaland	2HD	C, E, H, T
HUGO 1	mászkálós	1.206K	E
INDIANA JONES 2.	mászkálós	86K	E
INDIANA JONES 4.	kaland	2HD	C, E, V
JEOPARDY	kvíz	411K	C, E, V, T
LARRY II.	kaland	285K	C
LEX FREE	kvíz	406K	E
LINKS	golf	1.443K	V
LOOPZ	csőkirakó	105K	C, E, V
LUFTWAFFE	rep.gép.szim.	2HD	E, V
MOD-OK	zenék	617K	(MOD Player)
NBAA BASKETBALL	kosárlabda	190K	E
NEWS	újságkészítő	511K	C, E, V
NIGHTSHIFT	ügyességi	347K	E
NINJA RABBIT	verekedős	302K	C, E, V
ÖKOLOPOLY	társasjáték	1.055K	E
PASSIANS	kártya	52K	E
PC GLOBE	földatlasz	1.187K	C, E, V, H, T
PGA TOUR GOLF	golf	422K	E
PINBALL	flipper	195K	E
PIPEMANIA	csőösszerakó	91K	E
PLAZMA DEMO	demo	146K	V
POOL	biliárd	30K	E
POOLS OF DARKNESS	RPG	2HD	E
RISE OF THE DRAGON	kaland	6HD	E, V
JOHN MADDEN FOOTB.	rugby	1HD	E
SHANGHAI	logikai	1.253K	E, V
SHERMAN M4	stratégia	252K	E
SILENT SERVICE 2.	tengeralattjáró	737K	E, V
SOKOBAN	logikai	77K	C
STREAM TRACK.+MUS.	zenekészítő	840K	—
STUNT CAR RACER	autóverseny	179K	E
STUNTS	autóverseny	1.094K	C, E, V
TEAM SUZUKI	motorverseny	181K	E
TERMINATOR 2.	akció	813K	E, V
TEST DRIVE III.	autóverseny	652K	E, V
TIME QUEST	kaland	3HD	E, V
TOPPLER	ügyességi	157K	E
VECTOR DEMO	demo	197K	V
V demo 1.	demo	661K	V
V demo 2.	demo	484K	V
VIRUS demo	demo	46K	—
WAR IN THE MIDDLE E.	stratégia	481K	C, E
WOLFPACK	tengeralattjáró	614K	E, V
ZONEY GOLF	golf	443K	E
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	RPG	2HD	E, V

C = C, E = E, V = V, T = Tandy, H = Hercules monitor rövidítése;

Nagy katalógusunk, valamint a megrendelés feltételei megjelent a Commodore Világ 25. számában, vagy felbélyegzett válaszboríték ellenében elküldjük!

Új címünk: GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 363. 1519.

TOP LISTÁK

C64 TOP 10

1. Ultima 6
2. Addams Family
3. Soul Crystal
4. Moonfall
5. Lords
6. Elvira II.
7. Battle Command
8. Gateway to the Savage Frontier
9. Elvira I.
10. Supremacy

AMIGA TOP 10

1. Treasures of the Savage Frontier
2. Megalomania
3. Powermonger
4. Indiana Jones 4.
5. Fire & Ice
6. Police Quest III.
7. Battle Isle
8. Civilization
9. Microprose Golf
10. Populous II.

PC TOP 10

1. Gateway Corporation
2. Wing Commander II.
3. Spellcasting 201
4. Sim Ant
5. Indiana Jones 4 The Fate of Atl.
6. Gunship 2000
7. FALCON 3.0
8. A-TRAIN
9. Sim Earth
10. Civilization

Plus/4 TOP 10

1. Elite/PIGMY
2. Domino/EVS
3. The Balls/KICHY
4. Battery 2/TCFS
5. Blockout/CSORY
6. Storm Across Europe/TGMS
7. S.H.I.T./EVS
8. 3D Pool/PIGMY1
9. Sziget/BIT-IKLI
10. Ball-X/TCFS

ELSŐSEGÉLY



Dancs László Monorról azon C64-eseknek szeretne segíteni, akik cartridge-zsel is rendelkeznek:

Elite - Célszerű a freezelés előtt valamilyen szöveges képre váltanunk (6,7,8,9), mert különben kifagyhat a játék. Ezután a következő címeken tehetünk módosításokat: 0491-0497 - Név; 04B0 - FOOD; 04B2 - RADIOACTIVES; 04B3 - SLAVES; 04B4 - LIQUOR/ WINES; 04B5 - LUXURIES; 04B6 - NARCOTICS; 04B7 - COMPUTERS; 04B8 - MACHINERY; 04B9 - ALLOYS; 04BA - FIREARMS; 04BB - FURS; 04BC - MINERALS; 04BD - GOLD; 04BE - PLATINUM; 04BF - GEM-STONES; 04C0 - ALIEN ITEMS. Ha a különböző címekre $00-t írunk, akkor nem tartalmazza a hajónk a felszereléseket! 04C1 - E.C.M. SYSTEM; 04C2 - FUEL SCOOPS; 04C3 - ENERGY BOMB; 04C4 - EXTRA ENERGY UNIT; 04C5 - DOCKING COMPUTERS; 04C6 - GALACTIC HYPERSPACE; 04C7 - ESCAPE POD.

04CD - $00: CLEAN; $01: OFFENDER; $FF: Fugitive; 04C9-04CA - LITTLE TRUMBLE száma; 04A2-04A5 - pénzünk; 04A6 - üzemanyag (ha $46-nál nagyobb számot írunk be, akkor előfordulhat, hogy a kis galaktikus térképnél (5) nem bír akkora kört rajzolni!); 04AF - LARGE CARGO BAY (rakodótér nagyságát állíthatjuk be); $16: eredeti; $16-nál nagyobb: bővítve van; 04CC - Rakéta száma.

Végül a lézerek: 04A9 - elöl; 04AA - hátul; 04AB - bal oldalt; 04AC - jobb oldalt. $0F - PULSE; $8F - BEAM; $32 - MINING; $97 - MILITARY. Ezektől eltérő számok beírásával a lézer erősségét állíthatjuk ($01 - leggyengébb; $FF - legerősebb; $00 - nincs lézer)

Nodes of Yesod - RESET után POKE 34430,165 (örökélet): POKE 45082,234: POKE 45083,169: POKE 45084,0 (SPRITE ütközések letiltása): SYS 31252 (játék indítása)

TRON - RUN/STOP + RESTORE után - jobboldali játékos: POKE 5366,173 (örökélet): POKE 6998,165 (örök 'turbo') - baloldali játékos: POKE 5751,173 (örökélet): POKE 6950,165 (örök 'turbo'): SYS 49920 (indítás)

Defender of the Crown - Több zsoldossal kezdhetünk, ha beírjuk: POKE 56576,(PEEK(56576)AND252)OR1: POKE 648,132 (karakteres kép áthelyezése 8400-ra). Töltsünk be egy monitort ($C000-$CFFF)

Tegyük be a meghajtóba a DOC első oldalát:

```
L"C0",08
M 11F7
:11F7 14 99 18 02 B5 53 C9 04
```

(az első érték - 14 - a szász zsoldosok száma kezdéskor)

```
S"@:C0",08,0400,3339
```

Igaz, hogy a szövetségeseink is több zsoldossal kezdenek, de könnyebb is legyőzni őket, mint a normannokat.

Szegedi Gábor, Miskolci olvasó C64-re küldött be néhány muzeális értékű POKE-ot:

House of Usher: POKE 6721,173 (örökélet): POKE 6577,189 (a számláló megáll): POKE 9422,0 (a szörnyek ártalmatlanok): POKE 11462,0 (a taposók ártalmatlanok): POKE 6335,0 (a zuhanás nem halálos): POKE 8290,0 (egyebek - ágyúgolyó, stb - sem halálosak): SYS 2061

Mr.Mephisto: POKE 17865,234: POKE 17866,234: POKE 17867,234 (nem csökken a BONUS): RUN

Olympic Skier: POKE 32988,4: POKE 61347,0 (sérthetetlenség): POKE 58214,12: POKE 58216,10: POKE 58226,0 (mindig megkapjuk az új pályát): SYS 4096

QUIX: POKE 2205,x (az életek száma 1-255): POKE 2197,x (a QIX sebessége 1-255): SYS 2061

Save Me, Brave Knight: POKE 10330,173: POKE 13115,173: POKE 13837,173: POKE 14736,173 (örökélet): SYS 35090

Skramble!: POKE 10049,4: POKE 9476,0 (sérthetetlenség): SYS 9594

Star Trek: POKE 37465,165: POKE 37550,165 (örökélet): POKE 35157,164: POKE 37171,165 (végtelen bomba): POKE 35821,165: POKE 36903,165 (végtelen szuperhajtómű): SYS 32768

Super Grid: POKE 6757,234: POKE 6758,234: POKE 6759,234 (örökélet): POKE 7437,234: POKE 7438,234 (végtelen idő): SYS 4608

Super Pipeline: POKE 32851,x (életek száma): POKE 26161,0 (átlőhetünk a falon): SYS 2061

Mazál Ferenc Sopronból Amigára küldte el az **ANOTHER WORLD** kódjait: 1 - EDJI; 2 - HICI; 3 - FLLD; 4 - LIBC; 5 - CCAL; 6 - EDIL; 7 - FADK; 8 - KCIJ; 9 - LDI5; 10 - GABK; 11 - KCGB; 12 - LALD; 13 - LFEK.

Makrai Balázs Budapestről ugyancsak Amigára küldött be tippeket. Ezúttal a **POWERMONGER**-t helyezte nagyító alá:

- Az alvezérek azért késnek a parancsok végrehajtásával, mert nincs adóvevőjük. Nekünk ugyan van, de mégis postagalambokkal kell értesíteni őket, aminek a sebessége elmarad az adóvevőétől;
- Az ellenséges seregek nem szeretnek gyártani, de RANDOM MAP-nál mi sem tudunk;
- Legjobb mód az öngyilkosságra, ha egy csapat nélküli vezérrel megpróbálunk átmenni egy ellenséges nagyvároson;
- Az agresszió minden mennyiségre vonatkozik: 1-esnél a tárgyaknak egy kis részét tehetjük le, 2-esnél a felét, 3-asnál az egészet. Ugyanígy: tárgyfelvétel, kaja fel és le, emberek szétszélesztése és persze a csata;

Huszár Zoli Budapestről Amigán nagy **LEMMINGS** mániás. Azt üzeni itt egy újabb csokor, ha a CoV 16-ban, ill. CoV 24-ben megjelent kódokból még nem lett volna elég: **OH NO! MORE LEMMINGS**

CRAZY;
2. FLCIHTTGBK; 3. LCALWTFHBK;
4. CILUTFNIBD; 5. CAHRUFLJBE;
6. IHRUGLCKBO; 7. LRUFNCALBM;
8. SUGLCILMBF; 9. UFLCGHUNBR;
10. GLCKHWUOBJ; 11. LCCMTUGPBE;
12. BIMUUNLOBS; 13. CCIPTEMBCN;
14. KIQTLOBCCP; 15. MSVLICADCJ;
16. RVLKCILECS; 17. TDOCCHVFCH;
18. DMCITTGCL; 19; KCCLVVLHCD;
20. CIMUVLIICI;

WILD;
2. KHPUDOCKCP; 3. LQUDOCGLCR;
4. RUMICOMMCP; 5. UDOCAHWNCP;
6. LICOHVWOCR; 7. MCCLVUDPCE;
8. CKLWUEMQCP; 9. CCHRTFMBDQ;
10. IHSTGMCCDJ; 11. MRTNICCDDL;
12. STGMCKLEDR; 13. VOICAHTFDL;
14. OKCMHWVGDN; 15. MCCLUTFHDN;
16. CKLUTNIIDK; 17. CAHSUGMJDJ;
18. KHRUGMCKDD; 19. LPUOICELDE;
20. PUGMCILMDF;

WICKED;
2. UGMCCHUNDR; 3. OICMITWODS;
4. MCCLVUFPDH; 5. CKLVUFOQDS;
6. GCHQTDHBEN;

XMAS LEMMINGS;
2. KKJNLJCCCW; 3. NHLDLCADCW;
4. HLDLNCIOECS.

Shadow©/Partizans a **HERO QUEST**-hez közöl C64-re egy jó kis tippet: Keressük meg pl. Disk Demon-nal az 1 block-os datát a lemezen (gy.k. a directory-ban megvan a file címe. Ha üres lemezre mentettünk, akkor $12 01-en a 3. és 4. byte). Ha megvan a file, írjunk a $17 byte-ba $28-at, és a $18 byte-ba $23-at (DEC esetén 23-ba 40 és 24-be 35). Ha visszatöltjük az állást 9.000 goldunk lesz. Elvileg minden karakternél jó.

Csonka Tamást BOKOD City-ben feltehetőleg bosszanthatta, hogy a **CHIPS CHALLENGE** kódjait eddig csak részben közöltük — az első 28 szint kódja a CoV Évkönyv'91-ben, a 29-61.szintek kódjai pedig a CoV 24-ben voltak — így hát elküldte nekünk a folytatást (még mindig C64-re): 62 - TIGW; 63 - COHX; 64 - IJPQ; 65 - UPUN; 66 - ZIKZ; 67 - GGJA; 68 - RTDI; 69 - ALLY; 70 - GCCG; 71 - LAJM; 72 - EKFT; 73 - QCCR; 74 - MKNH; 75 - JDV; 76 - NMRH; 77 - FHIC; 78 - CRMO; 79 - JINU; 80 - EVUG; 81 - SCWF; 82 - LLIO; 83 - OVPJ; 84 - UVEO; 85 - LEBX; 86 - FLHH; 87 - YJYS; 88 - WZYV; 89 - VCZO; 90 - OLLM; 91 - JPQG; 92 - DTMI; 93 - REKF; 94 - EWCS; 95 - BIFQ; 96 - WVHY; 97 - IOCS; 98 - TKWD; 99 - XUVU; 100 - QJKR; 101 - RPIR; 102 - VODU; 103 - PTAC; 104 - KWNL; 105 - YNEG; 106 - NXYB; 107 - ECRE; 108 - LIOC; 109 - KZQR; 110 - XBAD; 111 - KRQJ; 112 - AJLA

Mindenféle

A levelezőlapon beérkezett statisztikai eredmények alapján megállapítottuk, hogy nagyon sokan kértek NEWS-szerű információt a frissebb PLUSI-s játékokról. Most Jahny manow maestro tesz eleget eme tiszteletteljes kérésnek. Lássuk a medvét:

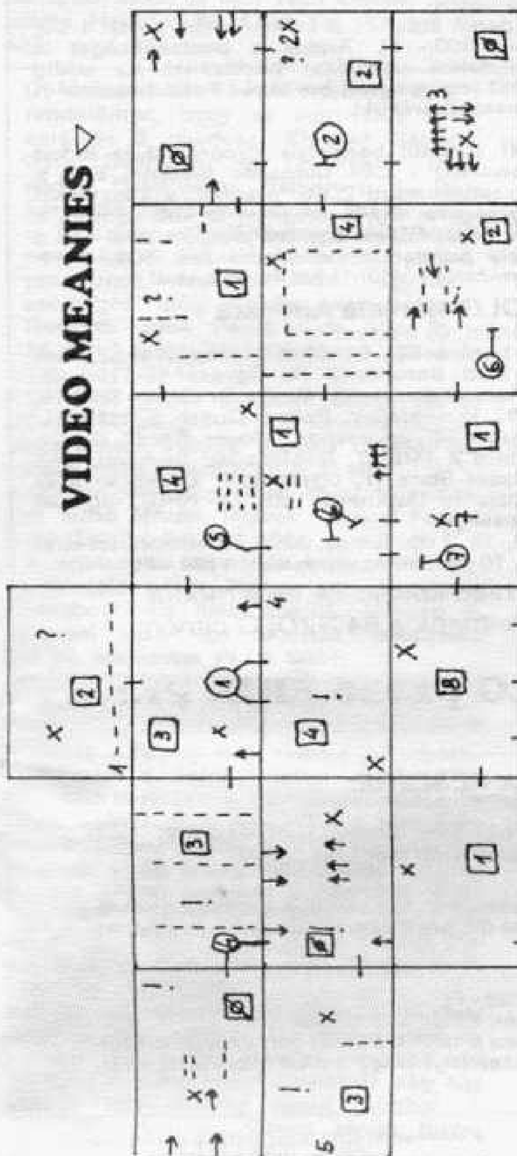
- A BARD'S TALE 3. után (Pigmy) megjelent a **BARD'S TALE 1-2.** is! Ha minden igaz, TCFS gondozásában. Hm... mindenesetre szép munka! YA! Kazettán NE keressétek, feleim!
- Megjelent a **LORD OF THE HELL 2.** is! Van öröm aháznál, gondolom. Ez is lemezes, és természetesen tök a C64-es verzió...
- Kazettásoknak nem tudok igazán új KÉPEKKEL nyomatott adventour-t, de azért a piskótáknak íme az ajánlat; most főként a kazettásokra gondolok: **ROBIN OF SHERWOOD, THE HOBBIT, ERIK THE VIKING, ARROW OF DEATH 1-2., SECRET MISSION, GREMLINS, SAVAGE ISLAND, TWIN KINGDOM VALLEY 2.**
- Boldogító lehet az a tudat, hogy megjelent az...... **IDŐRÉGÉSZ, BOSSZÚ** képekkel teli kazettás verziója... bár ez C64-en sem túl szép (tudom, tudom; végül is Rátkai maestro egyedüli munkájának eredménye).
- Lemezen COOL a **FLIGHT SIMULATOR II.**, de nem semmi (a) **THE JET SIMULATOR 2.2** sem, ami létezik kazettán is.
- Stratégia szinte csak egy van plusin, ez a **DEFENDER OF THE CROWN 8.0**, ami a legújabb verzió. Erről viszont annyit, hogy gyorsabb és intelligensebb a C64-es, igaz, hogy régi-játéknál. Sok kellemes órát okozhat minden felhasználónak. Kazettán is!
- Elég friss a TIT által átkonvertált **ZOMBIE** game. A grafikai megoldás a **FREDDY HARDEST** c. „szolidan nyomjunk le mindenkit, mint a bélyeget" szépséghez. Talán ez az egyedüli menüvezérelt játék plusin, tehát pointerrel kell mindenfelé clickelnünk (van nagy izgalom mindenhol, mi?), még mozgás esetében is. A grafika kifejezetten jónak mondható, fekete-fehér, de ez természetesen a felbontást növeli, és kazettán is létezik.
- Lövöldözősajánlat: aki még ritkán látott +4-en ún. „fémes" grafikájú játékot: **FLASH GORDON, TERRA-X, BATTERY, DEX 2.A NUCLEON, BALL-X, DINAM-X, DYNAMOID** szintén ilyen grafikájú ügyességi. Az összes megvan kazettán is.
- 3D-GFX csemegék: az ismert **DRILLER**-en kívül már megjelentek a folytatások is. A **TOTAL ECLIPSE** még régebben, a **DARK SIDE** (Driller folytatása) újabban, és a **TOTAL ECLIPSE 2.** a legújabbak között. Azt hiszem ez minden Feescape-kedvelőnek öröm a háznál. Mondanom sem kell, hogy mind megvannak kazettán is.
- A **STELLAR7** egy ősrégi '83-as game, persze 64-ről konvertálva. Nos, ez '91-ben készült el, tehát nem mondható porosnak ez a nem éppen rossz 3D GFX tankszimulátorocska. A lényeg a szokásos 'FIRE, FIRE, FIRE...' Gondolom sokan keresik majd.
- Lame társaságok számára készült el a **CLUES OF CODER**. Cukin leszedi a védelmet az ártatlan stuffokról... óóó, remélem GOTU már elkészítette...

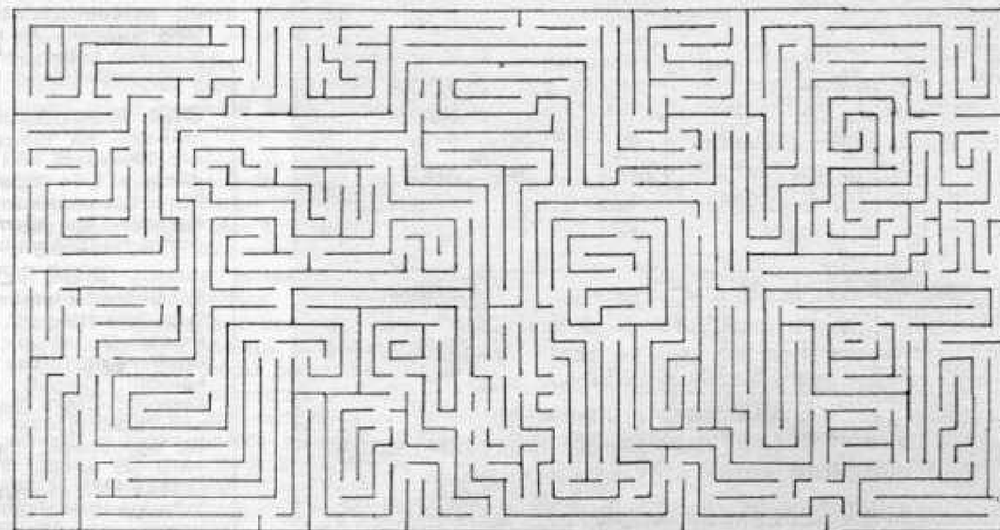
PLUS4 SAROK

- TGMS újabb programja — a **FREDDY HARDEST**-en kívül — **KENNY D.**, ez egy foci manager program COOL képekkel.
- A **FUTURE COMPOSER** egy isteni MX-szerkesztő, képes 64-es zenék betöltésére, futtatására és variálására no meg egyben a konvertálására — minden gépi kódú ismeret nélkül. Háááát, a **JCH EDITOR** mellet ez a leghíresebb!
- A **DEMONSDOM** tuti, hogy sokaknak ismerősen cseng, ha máshonnan nem, hát a #19es COV-ból (ez most nem reklám, de ott van a térkép). Egy muksival kell kiszabadulnunk a piszok nagy kastélyból. Természetesen ez tökig áll some surmó alakzatokkal és na-ne-érints-meg dolgokkal. A kiszabaduláshoz kell néhány exluzív tárgy is. Hát a grafika nem a legjobb, de érdekességként annyi elárulható, hogy ez a karakter vizeli le KORAK elvtársat (nagy egy KRAKKER ez a fijú!) egy poénos demoban. KORAK egyébként híres személyiség a PLUSI-sokk (2db 'K'!) körében, mindenki kedvencképe & üdvöskéje. Szóval már csak ezért is érdemes...
- **FREDDY HARDEST IN SOUTH MANHATTAM** — ez egy jó GFX-es game, hmmm... a jobb felbontás kedvéért a belső kép (itt foglal helyet akciózgató hősünk) fekete-fehér. Persze ez kárpótolhat mindenkit a COOL képekért. Persze ez is konvertált játék, 64-en teljesen ugyanolyan. Ja, a lényeg... hááááát, verj le mindenkit a patkányoktól kezdve a láncfűrészes lamekig. Szódával elmegy, az örülhet, aki ezt szereti.
- **BUBBLE WORKS** és **TERROR BUBBLE** — mindkettő TERRORISTS game, és nagyon szépek! A Bubble Works nagyon EXTASY grafikájú, a Terror Bubble pedig hosszú ideig játszható marad. Mindkettőben egy buborékot kell vezetgetni a pályákon.
- **ATOMIX**. Nomen est omen. Ez sláger volt 64-en is, s már régebbóta megjelent a COMMY FOUR változat is, mint egy CODER remekműve. Kiköpött egyformák, tehát nagyon jó kis játékról van szó. Logikai, moluekulákat kell kiraknunk, persze a megadott alakzat szerint... mintha az **EXTASY**-t és a **STONEPUZZLE**-t összekeverték volna egy kémiatanár agyában található sötét INFO-halmazzal. Minden nagyon OK ebben a kitűnő játékban...
- Szuper ügyességi játék a DOKY által átkonvertált **SENSETIVE**. Azt hiszem erre minden lezserebb +4 tulajdonos megnyalhatja a tíz ujját, feltéve ha le akar csúszni az aktuális pályáról... szóval egy golyót kell vezetgetni a logikai pályák tömkelegén. Kell egy kis ész hozzá, hogy kikombináljuk, merre is indulhatunk el úgy, hogy a 2-3 mp múlva alólunk eltűnő kockák miatt ne seggeljunk a mélybe, s hogy egyben eljussunk az 'EXIT' feliratig. Persze pihenő stabil négyzetek is vannak, de sokszor megesik, hogy csak egy irányból kolbászolhatunk rájuk. Később teleportok is várják az arra rácsapódókat.
- **INTO THE EAGLE'S NEST**, talán valami dereng a „Kémek a sasfészekben" c. szupi filmről, nem? A 64-es játékról nem mondható el semmi jó, legalábbis ott nem stíus ez a game... persze PLUSI-n más a helyzet, egy szép grafikájú játékról van szó, a cél különböző akciókat végrahajtani a csúnya és rossz náci bácsik ellen. A kastélyban találhatunk utánpótlást, ez segít a küldetések végrehajtásában. Ja, a képernyő-nézőpont felülnézeti. Lövöldözz, de mértékkel...
- Hallott már valaki a **GRAND PRIX CIRCUIT** című csodáról? Mert ha nem, hát szerezze meg... persze CSAK lemezen. Na, ez már nem olyan régóta szépítgeti a gép byte-jait, az bizt... Jófele kis autószimulátor (hm... '**TEST DRIVE 3**.' by 64!). Azért ne várja senki, hogy ugyanolyan lesz, mint a C64 verzió! A színek enyhén szólva kidolgozatlanok, s van egy-két kihagyás az erdetetiből... aki ezen túlteszi magát, az alapjában véve egy jó autószimulátorral játszhat. Remélem a megítélésben nem az én 16-biteshez szokott szemem a gond! Mondjuk annyit még illik elmondani róla, hogy ez nem konvertált átirat, TCFS-re jellemzően (több gond van a programírással...).
- Aki még nem hallott volna a **HEAD OVER HEELS**-ről annak egy rövid jellemzés... Ez egy ősrégi játék, ZX-Specin készült el az eredeti verzió, később 64-en. Az utóbbi két évben pedig átírták PLUS4-re is (na, ki lehetett a CODER?), nagyon jól sikerült, mint általában minden átirat, tiszta 64-es GFX, csak zene nincsen, mivel a rengeteg pálya mellett ezt már nem lehetett bezsúfolni a tárba. 3D mászkálós valami, sok USE-ful cuccot kell begyűjtenünk a két figurával (egy kutya, amely nagyokat ugrik, lába nix, csak csökevényes szárnyai és hatalmas orra... és egy macsesz, nagy lábakkal igen gyorsan tud futkározni, de ugrani nem nagyon). Ezek külön is mozoghatnak és mászkálhaynak, de ha HEAD-et (kuty) — HEELS (macs) fejére „nyomatjuk", akkor egyszerre mozognak, kombi-

nálva a két tulajdonságukat. Persze sok az akadály, rengeteg a terem és van pár ellenfél (robotok) is. Végcél felszbadítani a sok HEAD&HEELS-ből álló CREW országát... Na, erről ennyit, a GF szuper!

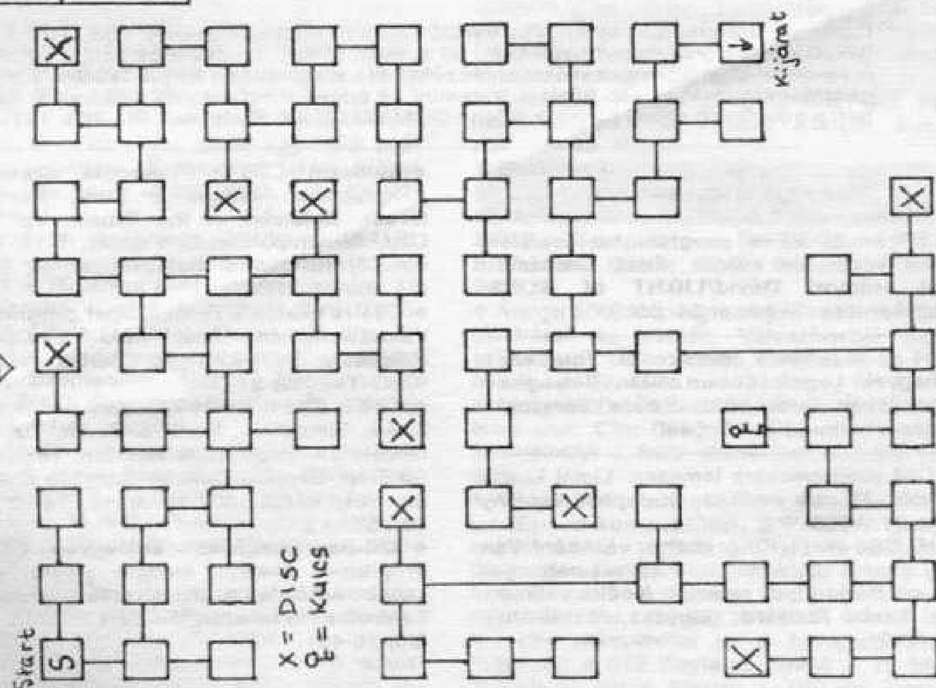
- Ugyanilyen régi game a **WIZARD OF WOR**. Ez NEM ÁTIRAT! TCFS írta meg, kb. hasonlít az ősi játékhoz, végül is nem nagy az eltérés. A tartalom maradt (mindenki döntse el, milyen szinten), egy labirintusban kell irtogatnunk a szörnyikéket halomba. Akár ketten is játszhatjuk, ez tök poén, mert egymást is lelőhetjük, szóval baromi jó!
- A **KRAKOUT PRO** szintén TCFS terméke, a legjobb ARTHUR NOID-féle game! Szépen sikerült ügyességi, jó pályákkal. A GFX & MX jól sikerült.
- **TETRIS** és **HELIX** — ugyanaz a játék lényege. A TETRIS-nek isteni a zenéje a PLUSI-hoz mérve! Nem is olyan rossz logikai suff mindkettŐ (=isteniek)!
- **CAPTAIN FIZZ** — lövöldözős játék. A grafika nem lenne rossz, csak mivel mindkét játékos pályái látszanak a képernyőn (és nagy pálya kell egy ilyen típusú bytepiszkolmányhoz) eléggé picurik a képek. No persze nem is olyan rossz.
- **STONEPUZZLE.** Ez is egy ügyességi játék. A lényeg az, hogy a képernyő jobb oldalán látható képet kirakjuk az ACID-figurával a kövekből, persze mindezt időre.
- **LANCER LORD** — hát ez csak érdekesség(?). Ez 64-en is nagyon szédült volt. A grafika mintha karakteres lenne... a lényeg pedig hogy egy struccon ülve babrálgassuk szintén struccon ülő aranyhaverjainkat... és erre szétpukkannak... és tojás lesz belőlük. Vigyázz kedves játékos mert azután a tojásból kikel a strucc + muksó, s mehet az egész elölről!





MENELÜLÉS ▷

HALÁLLABIRINTUS II. ▷



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

• C64-en 90-92-es programokat cserélek. Listát kérek, és küldök. Csak lemezen!!! Írj!!! **Hámori Dávid/LIGHT of GODS**, Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

64-es kazettások, lemezesek! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• C64 programcsere lemezen. Listát kérek/küldök. **Póczik András**, Budapest Napfény utca 21. 1098.

• Hi C64-esek! King stuffok kazettán! Van egy csomó utántöltős is! Kazettát nem nyelek el! Bárki irhat, munden levélre válaszolok! **Szabó Richárd**, Hőgyész, József Attila ltp. 7191.

• Keresem C64-re, magnóra ezeket a programokat: Wings of Fury, North & South, Defender of the Crown, Viz, Sim City, Gunship, Stealth Fighter, F-14 Tomcat. **Gyérik János**, Balassagyarmat, Mártírok útja 74, 2660.

• C64-re eladók 3 Ft-tól szuper programok. Válaszborítékért listát küldök. **Kovács Krisztián**, Szeged-Algyő, Bartók Béla 6. 6750. Tel: (62) 67-023.

• C64 + ZX84! Csere kazettán! 64: Hudson Hawk, Simpsons, North & South, Viz, Last Ninják. ZX: Impossible Mission, Tirnanog., Sir Fred, Shadow Dancer. **Sznyida Balázs**, Szarvas, Körös utca 40. 5540. Tel:(06-67) 13-752.

• 576-ban megjelent és egyéb C64-es programok cseréje, eladása lehető legolcsóbb áron lemezen, kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel: (93) 18-481.

• Keresem C64 kazettára a következő programokat: Hero Quest I-II., Carrier Command (működő verziót), Deja Vu I-II., Simcity, Supremacy, Lords of Midnight, Lords. Csere is érdekel. **Ligetvári Zsolt**, Malomsok, Fő utca 62. 8533.

• C64-es, C+4-es játékprogramok eladása, cseréje lemezen és kazettán, precíz, gyors lebonyolítással. Cím: **Suvák Csaba** (SU-VI SOFT), Pécs, Ignác utca 14. 7625. Tel: (06-72) 30-103.

• C64/C128 programok 70,- Ft-os egységáron kaphatók Évánál, új MINI-DISK-en. Válaszbélyegért tájékoztató és katalógus! **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u. 2. X/95. 1031.

Minden kazettás, lemezes program legolcsóbban tőlünk! Cím: **Idlers Software**, Győr, Banai u. 24/A.

• C64-re sikerprogramok eladása, kazettán! Minden hetedik megrendelőm ingyen kap egy cool programot! **Varga Gergely**, Pápa, Kiss János utca 2/B. 8500. Tel.: (06-89) 13-785.
• C64 magnón utántöltős programhegyeimből eladok olcsón. Fuji szintetizátoromat is eladnám. **Fekete Gábor**, Mátészalka, Kraszna út 38. 4700. (válaszborítékkal!) Tel.: (06-44) 13-663.
• Programcsere C64-en magnón! Legújabb utántöltős programok, pl.: Second World, Alien World, Budokan, Battle Command, Crack Down, T2, Supremacy. Ha nincs cserealapod, akkor is írj!!! **Tóth Zoltán**, Mátészalka, Hajdu u. 39. 4700. Tel.: (06-44) 14-427.

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy az augusztus 15-i sorsolás 3 nyertese: Klmpfer Gábor, Győr, Batthyány tér 11; Miklós Benedek, Balatonlelle, Báthory u. 4.; Bihari Emil, Mezőkovácsháza, Szabadság u. 141; A következő sorsolás időpontja: november 5. Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok még mindig csak nálam! **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

• C128/64 gépre program csere-vétel-eladás. 9180 program közül lehet választani. Kérésre listát küldök. **Járóka László**, Budapest, Adria sétány 6.L/I.2. 1148.
• C64-es játékprogramok nagy választékban. **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8.3/2. Tel: (06-46) 384-454.
• A legolcsóbb utántöltős programok megrendelhetők nálam C64-re csak kazettára. Válaszborítékért listát küldök. Minden 5. program után egy BONUS. **Maczelka László**, Maroslele, Pf.: 6. 6921.

64 hardware

• C64/II. + floppy + Speeddos 2.7 (gyorsító + reset + belső monitor + kónnyített képernyő-kezelés + programbetöltés 1 gombnyomással) + porvédő + 2 mikrokapcsolós joystick + lemeztartó = 80 lemez játékokkal + 20 lemez felhasználói programokkal = 400 program + 1001/I-II. játékkönyvek + kézikönyv = 36.000,- Ft-ért eladó! Amíg a készlet tart! (Csak 1 van!) **Fodor Gábor**, Budapest, XIV. Fűrész u.76. 1147. Tel.: 1842-175
• Eladó egy Commodore 64/II., Final Cartridge III. Plus, magnó, Commodore egér és joystick, hozzá még jó adag program, sok lemezes & utántöltős!!! Ezenkívül még egy szuper monochrome japán monitor + Audio/HI-FI kimenet. **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145
• Eladó féléves garanciával egy C64/C + Disk.D.1541/II. + joystick = programok. Ára: 32.000,- Ft. **Hegyi László**, Örkény, Petőfi S.u.43. 2377

Eladó jó állapotú C64 II., 1541 II-es floppy drive több mint 120 lemezzel, 3 darab joy, 50 darabos lemeztartóval, 26.000 Ft-ért, külön-külön is. Alkudni lehet. Cím: **Szabó Géza**, Hajdúszoboszló, Szilfókalja u. 14/A. 4200.

• Eladó egy alig használt 1541-es drive 100 lemezzel. Cím: **Varga Miklós**, Verpelét, Lehel u.3. 3351. Tel.: (06-36) 59-285.
• Eladó egy C128D (beépített floppy-val) számítógép, MKVII action Cartridge + 2 joystick + 40 lemez játékprogramokkal. Érdeklődni lehet: **Zentai Zoltán**, Tel.: Bp. 1764-519.
• Egy 2 éves C64/II, új C1541/II-es, új datasette, cartridge, 40 lemez, 150 játék kazettán, szakirodalom együtt olcsón eladó. Cím: **Kaczúr Zsolt**, Budapest, XV. Hevesi Gy. 81. X/65. 1157

• Eladó: C64 beépített resettel, 1541 floppy, Seikosha GP-500 printer, magnó, szakirodalom, lemezek. Lehetőleg egyben! Érdeklődni: **Fagyal Béla**, Kunmadaras, Karcagi út 13. 5321. Tel.: (06-59) 27-127.
• Eladó C64/II. + 1541/II. floppy + magnó + 50 lemez + lemeztartó + 2 mikrokapcsolós joy + Philips monitor. Irányár: 42.000,- Ft. **Pataki István**, Szombathely, Kodály Z. utca 28. Tel.: (06-94) 25-543
• Sürgősen eladó: C64 alapgép + 1541 drive + 3 joy + kb. 200 lemez (tele játékokkal) + 100 db-os lemeztartó + 1 cartridge 23.000,- Ft-ért. Cím: **Bereczki Tamás**, Várpalota, Árpád utca 18. 8100
• Eladó egy C64/II. alapgép + 1541/II. drive (garanciális) + 100 db. lemez + 2 db. diskbox + cartridge + 2 joy. + 1 DR 1000 magnó. Mindez csak 28.000,- Ft. Ja, és alkudni lehet! **Kopházi Attila**, Budapest, III. Hollós K.L.u. 10. VIII/24. 1039
• Eladó: C64 + 1541/II. folppy + 100 lemez + 1 joystick + 2 db lemeztartó + szakkönyvek 27.000 Ft-ért. Cím: **Sponga Balázs**, Gyál, Árpád utca 1. 2360
• Eladom C64/I. Speeddos-szal (gyorstöltő) és RESET-gombbal felszerelt számítógépemet (kitűnő) állapotban; 1541/II. floppymat (szintén kitűnő állapotban); Speeddos-szal vagy kívánságra anélkül; magnómat; eredeti MON-64 (gépi kódú programszerkesztő) cartridge-emet; lemezeimet (DS/DD) játékprogramokkal és disk-tartóval; 2 db. Quickshot/II. mikrokapcsolós joystickomat. Igen kedvező áron eladó, külön-külön is a kért konfiguráció szerint. Cím: **Endrődi Attila** Gábor, Budapest, XIII. Párkány u. 38. IX/27. 1138. Tel.: 1732-665.
• Helló mindenki! Eladó: C64 + 1541/II. floppy + magnó + MPS 801 printer + 25 lemez + 20 kazetta + 2 joystick. Amiga csere érdekel. Irányár: 43.000,- Ft. Cím: **Kiss Krisztián**, Szolnok, Molnár Anna út 8. VIII/70. 5000
• Figyelem! Eladó egy jó állapotban lévő C64 + magnó + 1 joy + 6 programos Turbó Cartridge, fekete/fehér TV hangmodulátorral és szakirodalommal, játékleírással, 15 kazetta játékkal. Irányár: 17.800,- Ft. **Harasztosi Zoltán**, Budakeszi, Szél utca 29. 2092.

Eladó egy jó állapotban lévő C64 + 1541 floppy + magnó + 2 joystick + cartridge + 30 lemez és 25 kazetta tele játékokkal + kazettatartó. Árajánlatot a következő címre kérek: **Maróthy Tamás**, Budapest, XIX. Thököly út 18. 1192. Tel.: 1275-693.

• Áron alul, sürgősen eladó egy MPS 803-típusú nyomtató. Érdeklődni lehet: **Iványi Péter**, Vác, Ipoly út 29. 2600. Tel.: (06-27) 13-594.
• Sürgősen eladó egy C64/II. + 1541/II. floppy + 2 joystick + törő cartridge (Action C. VI.) + 70 lemez játékprogramokkal + 18 játékkazetta + szakkönyvek + CoV 13-25. + 576 KByte (összes). Nagyon jó állapotban! Ára: Megegyezés szerint. Cím: **Kátai Péter**, Szentendre, Móricz Zsigmond út 33/A., 2000. Tel.: (munkaidő alatt) (06-26) 11-788, 64-es mellék.
• Eladó C64 + magnó + 10 kazetta játékokkal + joy + Tape Cartridge (Copy 236, Tape Master 2, Fejbeállító stb.) + könyvek + újságok 23.000,- Ft-ért. Esetleg külön is! **Pásztor Attila**, Nyírbátor, Szentvér u. 100. 4300
• Eladó egy C64, floppy, magnó, nyomtató, Action Replay Mk 7. **Kurucz Zsolt**, Hajdúszoboszló, Hőgyes u. 29. 4200
• C64 + 1541/II. floppy drive + 90 lemez jó programokkal (70 márkás) + zárható lemeztartó + 10 kazetta 270 programmal. Irányár: 28.000,- Ft. Ráadás: magnó (fejhibás). Cím: **Bálint Kálmán**, Zalaszentgrót, Városmajor út 30. 8790.

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V.Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

• Amiga 500 kiegészítőkkel sürgősen eladó. **Ifj. Kaszás Mihály**, Hajdúszoboszló, Ádám 27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763.
• Új AMIGA 500-asok eladók 1MB-ra bővítve 41.000,- Ft-ért. Korlátlan mennyiségben. **Szuchy Csaba**, Békéscsaba, Achim u.27. 5600. Tel.: (06-66) 28-763.
• Amiga programok 80,- Ft-os egységáron kaphatók Évánál, Noname lemezen. Válaszbélyegért tájékoztató és katalógus! **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u. 2. X/95. 1031
• Eladó egy Amiga 500 + Commodore 1084S monitor + bővítő (1MB) + joy + Mouse Pad + ajándék 150 db. lemez. Irányár: 60.000,- Ft. **Sisák Attila**, Békéscsaba, Deák u.17. 5600. Tel.: (06-66) 21-677

Amigához hangdigitaláizáló kártyák és egyéb kiegészítők eladók. **Toxin Crew**, Mezőkövesd, Veréb u.48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602, vagy (06-40) 13-174.

• Eladó egy Amiga 500-as (1.3) + 512K alaplapon, kapcsolóval (Fast/Chip) + Action REplay I. + TV. modulator + joystick + 60 db. lemez (játékokkal) 45.000,- Ft-ért. Cím: **Kocsis Tamás**, Halásztelek, Nyár u.6. 2314
• **Eladó egy 1 éves Amiga 500 (V1.3), 1 MB bővítéssel, RGB színes sztereo monitorral, 100 lemezzel, 1 joystick-kel. Ára: 65.000,- Ft. A konfiguráció csak egyben eladó. Cím: Biczó Bence, Balatonboglár, Liliom u. 16. 8630. Tel.: (06-85) 51-089.**

Amigára játékprogramok, és 3,5"-os lemezek eladók (60,- Ft/db.). Listát lemezen küldök. **Püski Csaba**, Parád, Kossuth út 268. 3240. Tel.: (06-36) 64-242.

• Amiga programok eladók; 10,- Ft/db. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Bogár József Zsolt**, XVIII. Széchenyi 28. 1183
• Amiga Sample lemezek cseréje! Válaszborítékért listát küldök, cseréhez listát kérek, + C64-hez eladó egy Action Replay Cartridge Plus V6.1. Cím: **Ifj. Csörgő László**, Mezőkeresztes, Ságvári u.6. 3441.
• Szeretnél Amiga programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. **Kónyár**, Szolnok, Pf.: 39. 5005.
• Eladó egy új, garanciális Amiga 500, 39.000,- Ft-ért, egér (Amiga) 1.800,- Ft-ért, modulátor 2.500,- Ft-ért, memóriabővítő 4.000,- Ft-ért, színes TV 14.000,- Ft-ért. **Prohászka Gábor**, Győr, Benczúr u. 1/A. 9021
• Amiga 500-on programokat cserélek. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem szükséges. Cím: **Jankó Zoltán**, Érd, Hunyadi J.u. 23. 2030
• Amiga 500 1MB és 1084S színes monitor áron alul. Cím: **Nagy Gábor**, Esztergom, Szentkirályi u. 58/2. 2500. Tel.: (06-33) 13-063.
• Amiga 500, színes monitor, Codata Printer (Epson kompatibilis), 3,5"—5,25" driveok, Infra vörös joy eladó. Ugyanitt NoName Disk 3,5"-os 450,- Ft, C64 floppy drive 9-10 ezer Forint. **Tóth Károly**, Sopron, Hid utca 4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191.
• Eladó utánvétellel is: 2 hónapos V1.3 Aiga 500 + 512 Kbyte-os bővítő + TV Modulátor + Joy + Mouse + 100 db. lemez szuper programokkal, lemeztartóval. Ára mindössze: 46.999,- Ft. Cím: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz D.u.9. 9024. Tel.: (06-96) 31-207.

Hi Amigások! Megalakult az Amigoodness Club! Aki szeretné a legújabb programokat hetente megkapni, az írjon, és egy mágneslemezt küldjön, amire a listát felvesszük. Bővebb információ: **Friesz Gábor**, Komló, Körtvélyes u. 11. 7300.

• Programcsere Amigán! Keresek sakkprogramokat. Lista lemezen! **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor V. 2/4. 5000. Tel.: (06-56) 44-729.

Amiga programok óriási választéka! Lista lemezen! **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák Ferenc utca 12. 2230.

• Eladó egy Amiga 500 1MB-ra bővítve + joy + egér + RF modulátor + 100-as lemeztartó + 100 lemez legújabb programokkal. A gépre még fél év garancia van! **Réti László**, Hatvan, Várkonyi S.u. 1/A. 3000
• Amiga szuper programok másolása (25,- Ft), lemezzel egy-tt: NoName: 69,- Ft; SONY: 89,- Ft. **Kalász Ádám**, Budapest, III. Kaszásdűlő út 7. VIII/75. 1033. Tel.: 187-0360.
• Amiga programok a legolcsóbban! 5,25"-ra is! Válaszborítékért listát küldünk! **PPK**, Pécs, Bókai u.32. 7632.

Amiga 500-ra a legújabb programok, szuper áron eladók! Listát küldök! Cím: INF Soft, GyOngyOs, Pf.: 253. 3201.

• You like 3D animated adventures? Want extra money? Wanted reliable, experienced adventurer who would be able to provide me with the latest releases. Swapping ain't impossible either so please do write. One meg required. Send your letter along with your list and prepaid envelope to: **Czikora Tamás**, Szolnok, Lovas István u. 11. 5000. or call: (06-56) 77-190.

PC

• Eladó jó állapotú PC/XT + joystick + monitor. Ugyanitt keresek használt, de jó állapotú Amiga 500-ast kiegészítőkkel. Legjobb a csere lenne. Cím: **Hidvégi Csaba**, Salgótarján, Nyírfácska út 8. 3104. Tel.: (06-32) 16-852.
• Plussy Dudez! PC-s kontaktokat keresek, szinte minden érdekel (Scatterbrain of Riding Coroners). **Tóth Ákos**, Békéscsaba, Andrássy 11-17. IV/20. 5600
• PC/AT programcsere. Listát és felbélyegzett válaszborítékot kérek. **Simon Zoltán**, Budapest, Visegrádi u.60. 1132
• Szeretnél kapni 10.000,- Ft-ot? Akkor add nekem a VGA kártyádat és a VGA mono monitorodat! Kapsz érte 10.000,- Ft-ot + egy EGA kártyát + egy EGA mono monitort! Tel.: Bp. 1212-959. **Hollender Miklós**, Budapest, VII. Garai u. 20. 1076.

• IBM AT-n programcsere! Felbélyegzett válaszboríték ellenében válaszolok is. Programlistát kérek és adok. Ingyen másolok. **Lukács Gyula**, Kazincbarcika, Esze Tamás út 30. 3700. Tel.: (06-48) 17-226.

PC-re cserélnék programokat, főképp a stratégiai és manager programokat látnám szívesen. Megvan: Larry 1-3, F sorozat, Railroad, Centurion, Civilization, NAM 65-75, Moonbase, Castles, Elite Plus, Silent Service II. Cím: **Czágler Péter**, Százhalombatta, Pf.: 59. 2440. Tel.: (06-23) 55-457.

• PC-hez eladó egy 640 x 480-as színes 14" VGA monitor, 21.000,- Ft-ért. Cím: **Fehérvári Máté**, Székesfehérvár, Rákóczi u.14. 8/25. 8000. Tel.: (06-22) 20-211.

IBM PC programok olcsón eladók! Több, mint 1 Gigabyte-nyi! **Kiss Gábor**, Budapest, XIV. Szatmár u. 67. 1142. Tel.: 1840-514.

• Eredeti ADLIB hangkártya IBM PC XT/AT-hez. Stereo, 11 hangcsatornás, beépített 2,5 W-os erősítővel, hangerőszabályozóval, kimenettel, demólemezzel, dokumentációval, 1 év garanciával. A legtöbb játék kihasználja a lehetőségeit. Megrendelés kizárólag utánvétellel. **Frank Tamás**, Budapest, XIX. Nagysándor J.u. 26. 1195
• Eladó egy 14 inch-es papírfehér Dual-sync monitor. Üzemmódok: Hercules (720 x 348); mono CGA ill. EGA (320 x 200, 16 szürke-fokozat), reverse kapcsolóval. Irányár: 4900,- Ft. **Tóth István**, Ráckeve, Árpád tér 5. 2300. Tel.: (06-24) 85-262 (este)
• Eladó egy IBM PC/XT szuper monochrome HERCULES monitorral, 1024 K alaplap, 30MB winchester, 360 KB-os floppy drive. Ajánlom kezdőnek, akit érdekel a programozás, de azért néha játszhat is. Erre bőven megfelelő. Kívánság szerint telepakolhatom játékokkal a wiincsit, de DOS 5.5, NC 4.0 utility és nagyon sok más felhasználói program pl. FoxBase, TPascal 6.0, Assembler, rajzprogramok stb. is jár hozzá. Érdeklődni: **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145
• **Eladó egy 3 hónapos IBM-286/AT, 6/10 MHz, 1 MB RAM, 30 MB Harddisc, 1.2 MB Floppy, Gameport, CGA monitor. Ára: 47.000,- Ft. A konfiguráció csak egyben eladó. Cím: Biczó Bence, Balatonboglár, Liliom u. 16. 8630. Tel.: (06-85) 51-089.**

Plusi és társai

• Hi Plusisok! Keresem: Defender of the Crown, Captain Fizz, Mercenary 2, Tir Na Nog, Revs, Atomix, Speech +4, Bubble Bobble c. programokat. **Forgács Viktor**, Eger, Veres P. u. 7. 3300
• Színvonalas programcsere és eladás, válaszbélyegért lista! **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

• Eladó egy 64 KB-os C16-os C=Plus/4, Levis magnó, Quick Shoot II PLus mikro joystick. Ezenkívül rengeteg & legújabb programgyűjtemény!!! **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145
• Eladó egy 64Kbyte-ra bővített C16-os gép + magnó + joystick. Ára: 10.000,- Ft. Címem: **Hegyi László**, Örkény, Petőfi S.u.43. 2377
• Program manager kerestetik! ILyen még nem volt Plus/4-en. Adventure Building System! Könnyedén készíthető vele szöveges kalandjáték illusztráló grafikával! További infó: **Rajnai Álmos** (RACHY), Keszthely, Bercsényi M.u.46. 8360

Egyéb

• Originál lemezek, 33,- Ft/db. **LUXI**, Debrecen, Veres Péter u.31. 4033. Tel.: (06-52) 40-371

Mi a megoldás, ha rossz a joy-od? Eldobni? Újat venni? Nem, megjavítani! Hol? Hát nálunk! Hibás joy javítás és felvásárlás. **Czegi Soft**, Szombathely, Bartók Béla krt. 37. III/16. 9700. Tel.: (06-94) 18-709.

• COBY jelentkezz! **László Zoltán**, Zalaegerszeg, Landorhegyi u. 52. 8900
• 5.25"-os lemezeket cserélnék! 1 doboz DS/HD-ért adnék 2-3 doboz DS/DD-t. Márkások és NONAME-ek is! **Jankovich Ádám**, Esztergom, Deák F.u. 37. 2500
• Írjanak nekem olyan személyek, akik tudják, hol lehet olcsón beszerezni rugókat mikrokapcsolós joyhoz. A levelek portósan is jöhetnek! A bolt helyét is írják meg. Help! **Hajzer Barnabás**, Százhalombatta, Labda utca 2. 2440
• Eladó (külön-külön is) Spectrum 48K + 50 db. játékprogramkazetta + Interface II. + magnó + 25 db. SpV. + könyvek + extrák együtt 12.000,- Ft-ért. **Hatvágner Tibor**, Budapest, XVIII. Bökény u. 24. 1182. Tel.: 1575-555/101
• AD&D fordítások IBM PC-re! Kasztok, varázslatok, varázstárgyak, szörnyetegek és egyéb hasznos dolgok. Válaszboríték kötelező! Cím: **Nagy János**, Nyíregyháza, Toldi u. 53. III/2. 4400
• Hiányzik a játékodból az örökélet és/vagy a turbótöltő? Írj az STA-nak! Küldöm az örökéletet, vagy lemezt kérek. Levélben válaszborítékot, lemezekhez 36,- postaköltséget küldj! **Kovács Balázs**, Budapest, Orsolya u.5. IV/12. 1204
• AREA51 keres megbízható, ügyes, CSAK! grafikust Amigára, csapatmunkára. Szolnokiak előnyben. A legjobbat választjuk ki, ezért küldjetek munkáitokból. **AREA51**, Szolnok, Barátság út 14. 5000.
• AD&D szerepjátékhoz olcsón eladók a nélkülözhetetlen szabálykönyvek, karakterlapok, 4, 6, 8, 10, 12, 20 oldalú kockák és egyéb kiegészítők. Válaszborítékért tájékoztatom. **Ifj. Horváth Lóránt**, Érd, Arany J.43.

CoVboy Posta

Ez az ősz is jól kezdődik! Még be sem léptem a HQ-ra, és már messziről ismerős levélkupacok vigyorogtak rám. Ez lett volna a kisebbik baj. A levelek nagyobbik része viszont levelezőlap volt. Rögtön kitört belőlem a kultúra: — bácsikák e' meg mi, és mit keres itt? — Miközben szemem sarkából a menekülés útvonalait fürkésztem. — Ezek itt neked vannak félretéve, miheztartás végett! — Hát ezt meg hogy értsem? Egyem meg, esetleg vigyem ki a kukába? — Nem, barátocskám, most szépen meggyőződhetsz róla, hogy az Olvasók hány százaléka kíván téged a pokolba, de legfőképpen szeretné, ha kevesebb oldalon szaporítanád a szót! — Hú ez cool! Az ember üdén, kipihenve kezdene neki az őszi nagytakarításnak, és összeomlik benne minden. Még az a szerencse, hogy a múltkor fondorlatos módon kieszközöltem 1 plusz oldalt, úgyhogy egyelőre aggodalomra semmi ok, remélem a következő hónapban már elvonulnak a felhők...

Newspaper Quest

CoVboy: Itt most kivételesen egy játék következik, úgy hallottam sok az elégedetlenkedő közöttetek, aki szívesebben látna a posta helyett játékleírást. Velem lehet beszélni.

Az V. kerületi Irányiban vagyunk. 6. óra vége — 3/4 kettő. Induljunk lefelé a lépcsőn. (LE, LE) Az előcsarnokban vagyunk: balra egy folyosó, jobbra a tornaterem fogad, egy lépcső indul le az „étterembe". Mivel már többször olvashattuk a „DOG ÉHES VAGY" feliratot, válasszuk a le irányt. Lemegyünk a lépcsőn, ledobjuk a táskát+kabátot a fal mellé. (1%) Menjünk be. (BE) Undorító konyhaszag fogad. Álljunk be a kajaváró sorba. (BEÁLL SOR — 2%) Kis várakozás után megkapjuk a kaját. Leülünk egy üres székre. Vigyázzunk a hasunkra, nézzük meg, mit akarnak elénk dugni. (V KAJA, V VÍZ — 3%) A kaja tűrhető, de a víz kissé furcsa színárnyalatot ölt. Na mindegy. (ESZIK KAJA — 4%) A vizet inkább hagyjuk ott, nem akarunk heveny hypomérgezésben exitálni. Álljunk fel és hagyjuk ott a konyhát. (FELÁLL, KI) A folyosón egy tanár jön velünk szembe — FELRÚG TANÁR helyett inkább a KÖSZÖN TANÁR (5%) kitétel használandó. Vegyük fel a ruhát és távozzunk. (F, FEL) Ezt csak azért kellett eljátszanunk, hogy a 20 lépés után ne haljunk éhen. Az előcsarnokban vagyunk. Kérjünk segítséget (S): „HÁT ANYUKÁDDAL MI LESZ???" — szól az elmés válasz. Na, jó, várjunk (VÁR (6%)) A lépcső tetején meglátjuk anyukánkat, egy harmadikos csoportot vezetve a kajáldába. (KÖSZÖN ANYU, KÉR PÉNZ ANYU, KÖSZÖN PÉNZ ANYU, KÖSZÖN ANYU) Kaptunk 200 Ft-ot, ez lesz továbbiakban az anyagi bázisunk (10%). Menjünk ki a suliból (KI, LE) és menjünk el jobbra az utcán (MEGY JOBBRA). Haladjunk tovább (ELŐRE — 11%), mire egy útkereszteződéshez érünk (közben megjelenik a „ROHADT SZOMJAS VAGY" üzenet.). Itt mehetünk jobbra a belváros belvárosa felé, balra a Duna felé, és előre a busz felé. Oké, menjünk tovább előre: átkelünk az úton... pontosabban átkelnénk az úton: egy ámokfutó halálra gázol. Hoppá — Quest Over. Na jó, menjünk el a Duna felé. A program közli, hogy „RETTENTŐEN SZOMJAS VAGY!!!". Jól van, kérjünk segítséget (S). A gép azt mondja, hogy „MOST MÁR MINDEGGY! (a furcsa effekt a kicsobbanó nyáladat jelzi)" Mi az, hogy „mindegy"? Mindjárt megtudjuk: csináljunk bármit (mondjuk ELŐRE); Quest Over — szomjanhaltál. (Hehehehehheeeee!) Na jó, akkor JOBBRA (12%). Ez az! Egy zöldségesbódét látunk. Vizsgáljuk meg a bolt (V — 13%) kirakatát és belsejét. A kirakatában gyümölcsöket, benn pedig zöldségeket és egy nagy dobozt látunk. Vizsgáljuk meg (V doboz — 15%) KÓLÁT látunk benne. Oké! BE (16%) Vegyünk egyet (VESZ KÓLA — 16%), ISZIK KÓLA — 17%) A gép azt mondja, hogy még szomjasak vagyunk. Hát jó! (ISZIK KÓLA — 18%), ISZIK KÓLA — 19%), majd adjuk oda az üres üveget (AD ÜVEG ELADÓ — 20%) az eladónak. ő megköszöni és visszaad 8 forintot. KI. Most mit csináljunk? Kérjünk segítséget (S) „EMLÉKEZZ AZ ÚJSÁGRA!". Mire gondol? Mi is a prg. címe?

Ha nem tudod, kérdezd meg a programtól. (KÉRDEZ PRGRAMCÍM PROGRAMOZÓ). A válasz: „NEWSPAPER QUEST, TE KIS HÜLYE!" Kedves. Na jó, keressünk valami újságot (KERES ÚJSÁG). Ez nem sikerül — azonban a gép hozzáfűzi, hogy „PRÓBÁLD MEG EGY ÚJSÁGOSNÁL". Oké, próbáljuk meg. ELŐRE. Az Irányi utcából egy kis utca nyílik balra a Március 15. tér felé. Zebrát nem látunk. Aha! Ha azt mondja a program, nincs zebra, akkor csak azért is menjünk át az úton! (MEGY TÚLOLDAL — 21%), mert ha továbbmegyünk, lecsap egy részeg csöki. Az út túloldalán vagyunk. Lehet menni balra a duncsi felé, jobbra a Váci utca felé, és előre a Március 15. tér felé. Na, most merre menjünk? Kérjünk segítséget (S): „AZT HISZEM, HOGY A LEGKÖZELEBBI ÚJSÁGOS A VÁCI STREETEN VAN." Akkor menjünk oda. (JOBBRA — 25%) Egy péküzlet előtt állunk. Természetesen bemegyünk (BE) és körülnézünk (V). Az egyik oldalon kifliket, a másik oldalon kenyeret és péksüteményeket látunk. Akkor hát KÉRDEZ ELADÓ (23%). „KISFIAM A KIFLI 4 FT, A KENYÉR 20 FT, A TEJ 22 FT, A POGÁCSA 2 FT. HA NEM VESZEL SEMMIT, AKKOR HÚZZ INNEN!!!" Akkor most vásároljunk anyagi bázisunk szerint (8 teljes Ft) VESZ KIFLI (24%) VESZ POGÁCSA (25%) VESZ POGÁCSA (27%), majd húzzunk innen, mert a dühös boltos még lecsap. KI. Induljunk el (ELINDUL) és a lábunk Az Irányi-Váci sarokra vezérel. V. Balra egy újságost fedezünk fel. BALRA. Az újságosbódé előtt állunk (V ÚJSáGOS — 30%) Zárva. Na ....meg! A jó büdös ... életbe! Hogy .... a ... anyád! Huhhh! Kérjünk segítséget (S). „A LEGUTOLSÓ ÚJSÁGOST AZ ALULJÁRÓBAN LÁTTAM" Előre. Balra a M15. teret, jobbra egy kis utcát, előre az utcán túl az Erzsébet hidat és egy aluljárót látunk. Ha jobbra akarnánk menni, egy vaskötél megakadályoz, ha balra, hősünk felül az ötösre és hazamegy (mondanom sem kell QUEST OVER), szóval marad az előre irány. ELŐRE. „ELINDULSZ ELŐRE, ÁT A ZEBRÁN, DE NEM VESZED ÉSZRE, HOGY EGY 8-AS BUSZ AZ ERZSÉBET HÍDRÓL LEKANYARODVA PALACSINTÁVÁ LAPÍT. MÁSKOR LÉGY ÓVATOSABB! QUEST OVER. EREDMÉNYED: 30% ERŐNLÉTED: 0% ELBUKTÁL A KÜLDETÉSEDBEN!" Hát akkor legyünk óvatosak (ÓVATOSAN ELŐRE — 31%), majd a bécsi fánkost figyelmen kívül hagyva sattyogjunk le a lépcsőn (LE). Lenn egy újságos standot, és egy részeg ingyenélőt látunk. A csövit inkább ne molesztáljuk, mert mi húzzuk a rövidebbet, foglalkozzunk inkább az újságosstanddal (V STAND — 34%) Rengeteg friss újságot látunk. KÉRDEZ ELADÓ (36%) Nincs egyik se! — mondja. Ő, hogy ....! Közben eszünkbe jut a bécsi fánkos. Oké, erre számítottunk: ESZIK KIFLI (37%) Menjünk oda a részeghez: AD RÉSZEG POGÁCSA (38%) I (39%) Meg se szólal. Belerúgás helyett keresgéljünk a zsebünkben (V ZSEB — 40%) — egy 50 filléres találunk. Adjuk oda az ingyenélőnek (AD PÉNZ RÉSZEG) Erre ő ezt hablattyolja: „KÖSZFÖNYÖM FIJAM! AZST HISSZEM, TUDOM HOGY MIT KERESER A CÖVEK ÚJSÁGKKA MÁN MEKJELEND VALAHOLLL KHMM...." Erre húz egyet vodkásüvegéből és illuminált állapotba távozik. Őőőő... Hol is van a következő újságos? Ááát, a felszabin (ja, bocs, Ferenciek tere!) Menjünk hát JOBBRA (egyébként ha ELŐRE megyünk fel a lépcsőn... „...HATALMASAT ESEL AZ UTOLSÓ LÉPCSŐFOKON ÉS RÖVID ÚTON EXITÁLSZ! QUEST O..." ...) Gyalogoljunk tovább. Kiállítóterem, ELŐRE, CASINO, ELŐRE, BOKROK+BUSZMEGÁLLÓ, V ALULJÁRÓ (41%).

Megkeresssük a lejáratot, ami a bokrok túloldalon van és lemegyünk (LE) Egyből kiszúrjuk az újságosbódét. MEGY ÚJSÁGOS — NYIT AJTÓ — BE. Egy kis újságospavilonban vagyunk, a padlótól a falig újságokat látunk. Vizsgáljuk meg a polcokat (V POLC — 44%). „ÚJSÁG, ÚJSÁG HÁTÁN. TÖBB EZER ÚJSÁG VAN ITT." Ezzel nem nagyon jutottunk előre. Akkor most egy gombóc KERES ÚJSÁG (45%) következik. „MEGVIZSGÁLOD A POLCOKAT: MIKROVILÁG — nincs; SPV — áá úgysincs; CM — sehol nem találod; 576 — biztos van a ZSOLTnál; COV - óóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóóó.... ááááááá megvan!!!! Új szám! Éljen!!!! Efeletti örömükben (kapunk + 1 pontot — 46%) Kérjünk az újságostól egy kovot! Kér cov ÚJSÁGOS (47%) Sőt 48%, mert kaptunk még egy bonust a képtől (pardon: a géptől), hogy Komodorvilág helyett azt mondjuk, hogy „cov". A válasz: „Őőőőőőőőőőőőőőőőőőőőőőő... én nem tudok róla (közben barátnőjéhez fordul), hogy jött ésnincséstudodszóvalsziacsápákisfiam!" Aha! Ennyi kínlódás után nem futamodhatunk meg! Tehát MUTAT COV ELADÓ. „Őőőő... (balkan: na... meg!) .... nem is láttam!" Tessék, itt van, 123 Ft. (49%) őőőőőőőő (Ja! az eladó szépen vigyorog ránk, és izgatottan dörzsöli a tenyerét...) Mondjuk meg neki az árat (MOND ÁR ELADÓ) „NA JÓL VAN, TÉNYLEG 74 FT, ÉS ITT VAN, CSAK MENJ MÁR, SZIA (közben vadul a szemembe néz... vagy a barátnőjébe (TESSÉK VIDD, CSAK KOPJ MÁR LE!!!!) — ordítja. Na jól van, felőlünk aztán mehetünk... (50%) KI. További sétálgatás helyett go to home, szóval MEGY BUSZ (51%) Mire odaérünk, a busz épp indítózik. Rohanjunk utána — szól a segítség. „LÉLEKSZAKADVA UTÁNA ROHANSZ, ÉS MIRE AZ AJTÓHOZ ÉRSZ, AZ AZ ORROD ELŐTT BEZÁRÓDIK. HIRTELEN FELINDULÁSODBÓL A FÖLDHÖZ CSAPOD A COMMODORE VILÁGOT!" Hopplá! Vacakolás helyett (nagyon fúj a szél!) azonnal vegyük fel a CoV-ot. (FELVESZ COV GYORSAN — 52%) Nézzünk körül. Ezeket látjuk: Mátyás Pince, Váróbódé, Erzsébet híd, BV Templom stb. Na jó, üljünk le gyorsan a váróteremben (teremben — hajlamos vagyok enyhe túlzásokra) egy székre, mert az újság

utáni futás (meg a busz utáni futás) teljesen lefárasztott bennünket. BE, ÜL SZÉK (53%) Akkor hát az újság jön — pontosabban (S) egy felirat „A NAGY OLVASÁS KÖZBEN FIGYELJ A BUSZRA!". Tehát: OLVAS COV (kicsit megugrott a %: 60%), FIGYEL BUSZ (61%), OLVAS COV (62%), FIGYEL BUSZ (63%), OLVAS COV (64%), FIGYEL BUSZ (65%). Végre megjött a busz! Tök jó a texthalmaz. Begurul az Ikarusz a megállóba, és kinyitja ajtajait. A nyílásokon párszáz hering ömlik ki, egymást lefele taszítva. Várjunk (66%), míg leszáll a nagy tömeg, majd szálljunk fel: üljünk le. (FELSZÁLL BUSZ, ÜL, OLVAS COV (67%) OLVAS COV — nem tudunk az idegességtől: miért nem indul a busz? Kérjünk segítséget. „SEGÍTS MAGADON, ISTEN IS MEGSEGÍT!" Na ... szét a ..... anyád! Hát akkor Várjunk (68%). Végre elindul A busz. Akkor OLVAS COV (69%) Tízpercenyi zötyköldődés után egy hangra leszünk figyelmesek: „JEGYEKET, BÉRLETEKET KÉREM FELMUTATÁSRA!" Jaj, ne! Mit tegyünk??? Ja persze, kérjünk segítséget! (S) „VAN NEKED EGY TÁSKÁD IS, NEM?" aha. Akkor „nyissuk" ki a táskát (HÚZ CIPZÁR — 70%) és kotorásszunk. (KOTORÁSZ TÁSKA) Egy csomó könyvet+füzetet, és egy tolltartót találtunk. Hát akkor nyissuk ki mondjuk a tolltartót (NYIT TOLLTARTÓ) és vizsgáljuk meg (V TOLLTARTÓ — 71%). Egy bérletet találtunk!!!

Mutassuk meg a piától bűzlő nőnek MUTAT BÉRLET — 74%) „NA ... MEG, KISKOCSOG, PEDIG ÚGY KIRÓTTAK VOLNA RÁD ÚGY 600 FT BÍRSÁGOT!" Jól van. Akkor hát OLVAS COV (75%) Lassan elérkezünk lakhelyünk felé. A nagy tömegben szóljunk, hogy nyomják már meg a gombot! (SZÓL EMBER NYOM GOMB — 76%) Aztán kérdezzük meg, hogy leszáll-e (KÉRDEZ EMBER — 77%), majd nyomuljunk a lépcső felé. Lasan fékez a busz, nyílik az ajtó, KI. Hisz ez egy BUSZ QUEST! Természetesen sikerült egy 2 m átmérőjű tócsába lépni. Neeee! V RUHA: tiszta sár. A képernyőn megjelenik az alábbi üzenet: „NAGYON KELL WC-zned!" Na akkor a kínos dolgok elkerülése végett fussunk be a házba (FUT LAKÓHÁZ — 78%). A bejáratnál egy rakás postaládát találunk. Keressük meg a magunkét (KERES POSTALÁDA), majd nyissuk ki (nálunk kézzel nyílik!) NYIT POSTALÁDA (80%) „MIKÖZBEN NAGYON KELL VÉCÉZNED, A COVVAL A KEZEDBEN A POSTALÁDA NYITÓKALLANTYÚJA FELÉ NYÚLSZ. IDEGESEN BEÁLLÍTOD A NYITÓÁLLÁST ÉS KINYITOD A KIS AJTÓT. A BENNE LEVŐ NAGY CSOMAGTÓL MEGLEPŐDSZ: MEGVIZSGÁLOD - A TE NEVED VAN RAJTA. NÉZZÜK CSAK, FELADÓ ASSZONYGYA A ... COM-WARE kft!!!!!!!!!! SZÓVAL SEJTÉSED BEBIZONYOSODIK: HÁROM HÓNAPI VÁRAKOZÁS UTÁN MEGJÖTT AZ ÉVKÖNYV!!!!!! Huh! Wekl! Yikess! Yeah! COOOOOOL! Vhoa (Larry) Hát ez .... COOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOL!!! (bocs!) (100%) „FELMÉSZ A LAKÁSRA, IDEGESEN KINYITOD A DOORT, FÖLDHÖZVÁGOD A TÁSKÁD, LEVETED A KABÁTOD, MEGSIMOGATOD A KUTYÁT ÉS KIBONTOD A PAPÍRZACSKÓT. ÖRÖMMEL TAPASZTALOD, HOGY AZ ÉVKÖNYV VAN BENNE. KÖRBEFUTSZ A LAKÁSBAN, MEGMOSOD A KEZED ÉS BEROBBANSZ A VÉCÉBE. MIKÖZBEN KÖNNYÍTESZ MAGADON, KINYITOD A CSODÁLATOS PAPÍRHAMAZT..... THE END! SIKERREL BEFEJEZTED A KÜLDETÉSEDET — QUEST OVER — CONGRATULATIONS: DICSŐ HARCOS! JÓ VOLTÁL..........!

VÁRADY TAMÁS, Budapest

CoVboy: Azt a következtetést kellett levonnom, hogy a TV szereplésemről készült novellámat követően egyeseken elhatalmasodott a Robert Redford mánia. Azt persze nem tudom, valóban csak a véletlen műve-e, hogy a sztory egy része az ANUBIS's Quest-hez hasonlóan a Ferenciek terén ill. annak környékén játszódik, mindenesetre a sok író műve közül azért választottam ki ezt, mert talán a legjobban mutatja be egy CoV olvasó őszi lelkiállapotát. Majd referálok az Interplaynél, hátha érdekli őket a sztori...

Forgószínpad

Helló CoVBoy!

Azt írtátok a CoV 19-ben, hogy a Lords of Midnight a kazettás adathordozókra épül, és így az egész egyszerre van a memóriában. Ez nekem nagyon magas: nem értem, hogy ez Spectrumon van, vagy C=64-en? A kérdés tehát így hangzik: Van-e a Lords of Midnight kazettás Commodore 64-en? És a Doomdark's Revenge?

(Egyébként úgy rémlik, hogy láttam már valami Midnightot kazettán, de az lehet, hogy egy félkarú rabló volt...)

KÖVÁRI JÁNOS (COLT), Hatvan

CoVboy: Van! A másik is! A félkarú rablót én a 182-es buszon láttam, a másik keze eltűnt egy hölgy táskájában. Ja és ott is majdnem Midnight volt.

...mikor lesz már repülőgépszimulátor a CoV-ban?

ADDER OF SERPENT SOFT (MARCI)

CoVboy: Ezt már én is kérdeztem a fiúktól, itt az egyik sarokban pont elférne egy VIRTUALITY-s dolog.

...Melyik jobb — az 1.2-es, vagy az 1.3-as?

SZABÓ ZSOLT, Budapest

CoVboy: Az egy hármas azért jobb, mert ha mellé esetleg becsúszik egy egyes, akkor még nem állsz bukásra.

Tisztelt Uram!

Hatvanéves létemre is meg szoktam venni az újságot... Az Ön humora utánozhatatlan... Ha nem vagyok indiszkrét, mennyi az évi jövedelme a szerkesztőségben?

CoVboy: Azt hiszem el tetszett téveszteni a házszámot! Évi nevű kolléganőnk nincs, legalábbis én nem tudok róla.

Hi Káóboly!

...A szerkesztőségeteknek jó a fazonja...

NEMES ZOLTÁN, Bdapest

CoVboy: VIDAL SASSOON CUT & GO — Csak levágom a hajam és már megyek is!

Yo, dear CoVboy!

PC-n hogy lehet nem .exe, .bak, .com, .bas file-okat futtatni? Pl. .001, .ARJ stb.

LÉNÁRD LÁSZLÓ, Budapest

CoVboy: Ez a téma kifogyhatatlan! Majd' minden második PC-s zargat engem ilyen problémákkal. Éppen ideje volt már egy ilyen témájú könyvnek kijönni (ld. borító). Abban megtalálod a kérdéseidre a választ.

Tisztelt Szerkesztőség!

C64 tulajdonos vagyok és rendszeresen olvasom a lapjukat! Az 1992/2. számban olvastam egy cikket, melyből azt derült ki, hogy egy előző számukban lemezmelléklet volt, amin rajta volt a TEST DRIVE III. C64-es verziója. Azt nem tudom, hogy ez hanyadik szám, de ha utána tudnak nézni, és számomra postai utánvétellel elküldenék, nagyon hálás lennék.

PÁDÁR SZABOLCS, Erdőkertes

CoVboy: Leveledből egyáltalán nem az derült ki, hogy rendszeres olvasója lennél a lapnak, mert komolyan vetted, amit a CoVboy postában írtam, már pedig aki a jó öreg CoVboyt komolyan veszi az meg is érdemli.

Kedves CoVboy!

Egy pár napja elmentem a **** céghez, és vásároltam 40 db. NoName lemezt. Formázáskor kiderült, hogy hibásak. Felhívtam a céget, Ők azt mondták, nem cserélik ki, mert nincs rajtuk a 100% ERROR FREE jelzés, vagyis nem felelnek meg a gyári követelményeknek. A drive-om nem hibás, tehát olyan ez, mint a sorsjegy, amelynek az egyik oldalán a NEM NYERT szöveg szerepel.

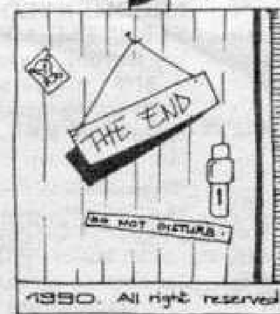
KOVÁCS BALÁZS, Budapest

CoVboy: Azt nem írtad meg, milyen NoName lemezekről van szó, de DS/DD-re tippelek. Az utóbbi időben megnőtt a NoName lemezek hibaszázaléka, persze ez attól függ, milyen sorozatot fog ki az ember. A boltnak egyébként igaza van. Ezek a lemezek azért lényegesen olcsóbbak a márkásabb társaiknál, mert minőségükért a gyártó nem vállal garanciát. A szerencse forgandó. Soha nem lehet tudni, ki az a szerencsés, akinél mindegyik nyer! Konklúzió: Nem biztos, hogy mindig az olcsóbb áruval jársz jobban!









Ez itt a JENŐ'S QUEST!

Elegem volt már a tengernyi levélből. Mi lehet egy postásnak a legnagyobb büntetés? Hát az, hogy elkobozzák a táskáját. Itt is mindenki nyer. Én nyerek, mert Jenő kezében egyszerre kevesebb levél fér el, mint a táskájában, Ő is nyer, mert nem fognak lépten nyomon a fenekébe harapni a kutyák. Ők ugyanis Jenőt a táskájáról ismerik meg!

SZEPTEMBERBEN MEGJELENIK

A PC-S JÁTÉKOK CÍMŰ KÖNYV!

Az első ebben a témában Magyarországon.

A könyv első fejezetében hasznos alapozást nyújt a kezdő PC játékosok számára. Áttekintést kapunk a legfontosabb DOS parancsokról. Gyakori problémát jelent kezdők számára, mit kezdjenek egy .ARJ, vagy egy .A01 kiterjesztésű file-lal. A könyv részletesen ismerteti a legismertebb tömörítőket, valamint azok használatát, gyakorlati példákkal illusztrálva. Gyakran lerobbanhat a rendszer, ha nem voltunk elég óvatosak, és vírus került a gépünkre. A fejezet végén a vírusvédelemre találunk atyai tanácsokat.

A könyv második fejezete egy igazi PC-s ELSŐSEGÉLY. Mintegy 60 játékhoz találunk belépési kódot, cheat-eket, egyéb könnyítéseket, valamint a legtöbb játékból a kódkiszedés módját.

A harmadik fejezet részletes áttekintést nyújt a PC-s játékok fejlődéséről a kezdetektől napjainkig, külön kiemelve az elmúlt 2 év legjelentősebb munkáit, tematikai bontásban (Adventure/RPG, szimuláció, stratégia, sport, akció, egyéb).

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

A könyv legnagyobb százalékát a játékleírások alkotják. Kevés olyan \GAMES alkönyvtárral is rendelkező PC lehet az országban, melyen ne lenne legalább egy SIERRA játék. A játékleírások első csoportját a legismertebb SIERRA sorozatok alkotják, így képekkel illusztrált teljes megoldást találunk a következő játékokhoz: *Leisure Suit Larry I, Leisure Suit Larry II, Leisure Suit Larry III, Leisure Suit Larry V* (nem kell csodálkozni, a IV. még nem jelent meg), *Police Quest I, Police Quest II, Police Quest III, Space Quest I, Space Quest II, Space Quest III, Space Quest IV, King's Quest I, King's Quest II, King's Quest III, King's Quest IV, King's Quest V.*



Persze nem mindenki hódol a Sierra stílusú kalandjátékoknak, a játékleírások másik fele a legutóbbi idők legnépszerűbb PC-s játékai közül lett összeválogatva. Ugyancsak leírást találunk a következő játékokról: *Breach 2, Rules of Engagement, Civilization, Sim Ant, Sim Earth, Spellcasting 101, Spellcasting 201* és a *Wing Commander 2*-ről.

A könyv kb. 220 oldal, ára 485,- Ft.

Korlátozott példányszámban jelenik meg, így gyorsan rendeld meg, ha nem akarsz lemaradni róla.

Megrendelhető postai úton az impresszumban közölteknek megfelelően, a csekk hátuljára kérjük ráírni: PC-s játékok, valamint az MNB 218-98426/41853-7 sz. számlaszámot. A 485,- Ft magában foglalja a csomagolási és postaköltséget is, tehát ennyit kell a csekken elküldeni.

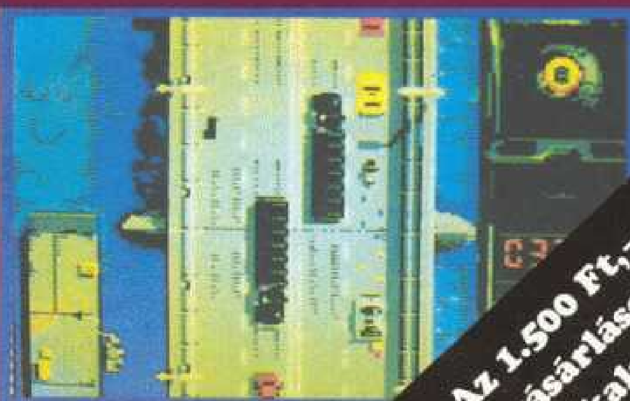
A KÖNYV JÁTÉKLEÍRÁSAIT AZ AMIGÁSOK IS FELHASZNÁLHATJÁK!!!

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 játék nevét egy azaz 1 (!) külön levelezőlapon kérjük legkésőbb október 19-ig elküldeni a címünkre. A nyereményalap 5 doboz mágneslemez.

A helyes megfejtést a CoV 28-ban, a nyertesek nevét pedig a CoV 29/30-ban közöljük.





Az 1.500 Ft,— feletti vásárlások esetén alkalmanként 1 váltható be!

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.999,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft
Commodore A-520 TV-modulator	2.800,- Ft
Commodore C64/II.	11.680,- Ft
Commodore 1541/II.floppy	13.280,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft
Philips CM 8833/II. stereo monitor	26.320,- Ft
Amiga Boot Selector	1.032,- Ft
Amiga Handy Scanner	10.392,- Ft
Amiga Midi Interface	2.072,- Ft
Telmex 512 KB órás memóriabővítő	4.000,- Ft
1 MB memóriabővítő A500 Plus-hoz	6.392,- Ft
2 MB memóriabővítő A500-hoz	11.992,- Ft
4 MB memóriabővítő A500-hoz	19.992,- Ft
Alfadat 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft
Alfadat 5.25" külső floppy drive	11.920,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft
Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft
Quickshot II. joystick	552,- Ft
Quickshot II.Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft
Quickshot II.Turbo joystick	792,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft
Quickshot QS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft
Noname 3.5" DS/DD lemez	400,- Ft
Noname 3.5" DS/HD lemez	640,- Ft
Noname 5.25" DS/DD lemez	216,- Ft
Noname 5.25" DS/HD lemez	400,- Ft

TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.432,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	472,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Fuji 5.25" HD lemez	792,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez	544,- Ft
Profex 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft
Noris C15 C-64 kazetta 5 db.	312,- Ft
Action Replay MK.III.	12.792,- Ft
4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
Noris Maus M1 C-64	2.000,- Ft
Noris Maus-Pad	392,- Ft
Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136,- Ft
Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Noris C-64/II. porvédő	632,- Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft

Poszterek, játékok
nagy választékban kaphatók!

Újdonság PC-hez:
Thunder Board hangkártya 15.120,- Ft
(100 %-os *AdLib* és *Soundblaster* kompatibilis!)

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Genlock-ok, képdigitalizálók, turbo kártyák, AT-kártyák rövid szállítási határidővel megrendelhetők!

Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!



SZÁMÍTÓGÉP KLUB

Amiga • PC

Gépek, szoftverek, hardverek, tanfolyamok, kedvezményes szervíz a klubtagok részére

Nyitva: **hétköznap 8-17 óráig; szombaton 9-13 óráig**

Iroda: **1134 Budapest, Dunyov u. 5**
Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,— Ft
Amiga 500+	47.920,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft
Sztereó hangdigitalizáló	6.980,— Ft
Genlock-ok	35.000,— Ft-tól

UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor, 101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
Sony DS/DDF 5.25"	594,— Ft
Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
Sony DS/HDF 5.25"	1.044,— Ft
Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	1.937,— Ft
Sony DS/HD 3.5"	1.566,— Ft

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

25.000,— Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64, Plus/4, PC és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft